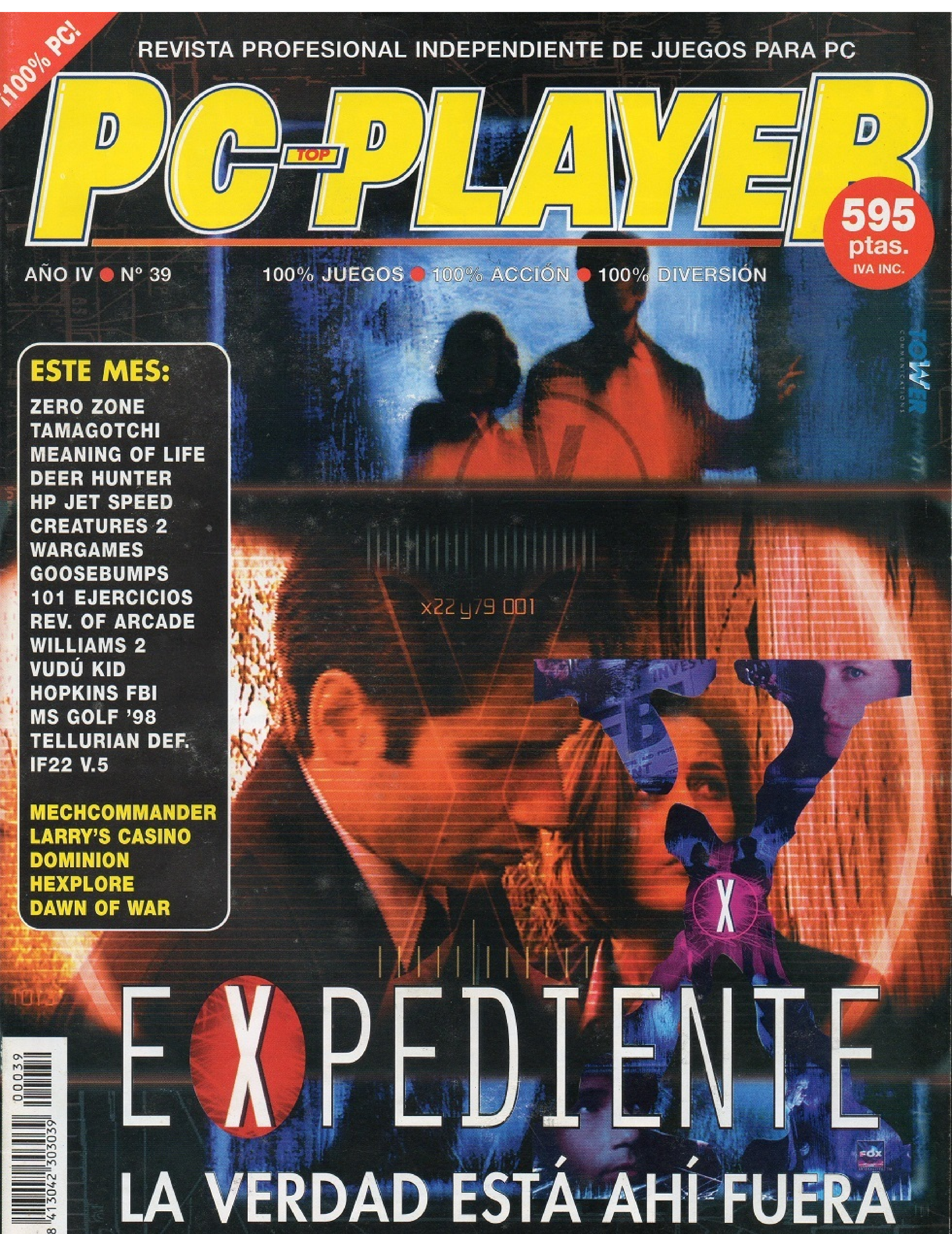


ESPECIAL TECHNICAL VIEW DE WINDOWS 98

PC-PLAYER

AÑO IV - NÚMERO 39

Director-Editor
Antonio M. Ferrer Abelló
aferrer@towercom.es
Director Adjunto
Antonio Greppi Murcia
agreppi@towercom.es
Edición
Rafael Mª Claudín Di Fidio

Colaboradores
Antonio J. Novillo, Ángel L. Mozún, Alfredo Vegas, Javier Rodríguez, David Gozalo, Fernando de la Villa, Víctor Sánchez, Pedro López, Luis Martínez

Maquetación
Fco Javier Ruiz Martínez
Tratamiento de imagen
María Arce Giménez

Publicidad
Érika de la Riva (Madrid)
91 661 42 11
eriva@towercom.es
Pepín Gallardo (Barcelona)
93 213 42 29 / 970 47 44 35
pgallard@towercom.es

Jefe Servicio Técnico
Oscar Rodríguez
oscarrf@towercom.es
Atención Técnica
Javier Amado / Oscar Casado
atecnica@towercom.es

Suscripciones y Nos. atrasados
Isabel Bojo
Tel. 91 661 42 11 Fax: 91 661 43 86
suscrip@towercom.es

PC TOP PLAYER es una publicación de **TOWER COMMUNICATIONS**

Director General
Antonio M. Ferrer Abelló
Director Financiero
Francisco García Díaz de Liaño
Director de Producción
Carlos Peropadre
Directora Comercial
Carmina Ferrer

Redacción, Publicidad y Administración
C/ Aragoneses, 7
28108 Alcobendas (MADRID)
Telf.: 91 6614211 / Fax: 91 6614386
Filmación
Megatipo
Impresión
Pantone
Distribución
SGEL
Distribución en Argentina
Capital: Huesca y Sanabria
Interior: D.G.P.

Depósito legal: TO-1128-1995
ISSN: 1135-3759
Printed in Spain
COPYRIGHT 30-11-1998



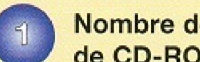
¿ACTIVIDAD PARANORMAL?

Los fenómenos paranormales, no hay duda, están de moda. ¿Será que todos, alguna vez en la vida, creemos haber sentido, aunque siempre de forma más o menos sutil o más o menos taimada, algo de eso que llaman sucesos... especiales? ¿O es que las maniobras de marketing han tomado ya tal envergadura que incluso nos han hecho creer que es una cosa íntima nuestra algo que quizá ni siquiera hemos llegado a soñar? Lo cierto es que ni yo, que jamás recibí, personalmente, noticia alguna de algo que se pudiera denominar actividad paranormal, lo sé. Lo único que está claro es que hay norteamericanos que parecen haber calado a fondo el subconsciente colectivo y no hacen más que sumarse tantos, y por supuesto dólares, a su favor, introduciéndose en las casas de todo el mundo y, lo que puede ser más peligroso, en las cabezas de todas las personas. Es el caso de Expediente X, cuyo creador, Chris Carter, aunque no consiguió el mismo impacto con su segundo intento, Millenium, se está haciendo de oro con todas las posibilidades de su comercial saga.

Si bien la serie de televisión era de calidad irregular, con momentos excelentes y otros un poco mediocres, y la película no pasa de ser un capítulo de la serie más o menos complejo y más o menos bueno, el videojuego, muy al contrario, es una pieza lúdica de considerable valor. Se nota que detrás de él hay gente con una considerable experiencia en la creación de vídeos, pues Expediente X, el juego, nuestro Megagame del mes, es, antes que un juego simplemente, una aventura gráfica, y antes que una aventura gráfica una película interactiva.

La compañía cuyos productos podrás descubrir en esta ocasión es la holandesa Project Two, y en la sección de A Fondo te ofrecemos dos artículos: la segunda parte de Commandos y la videoaventura Egipto 1156 a.C. El mes que viene vendrá cargado de sorpresas y, sobre todo, de novedades. ¡Hasta entonces!

La ficha técnica de PC-PLAYER contiene todos los datos que necesitas saber sobre cada uno de los juegos que te presentamos. La encontrarás en todos los comentarios de nuestra revista.




Nombre del juego y número de disquetes o de CD-ROMs que ocupa.

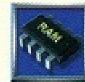

La compañía, el distribuidor, el número de jugadores que admite y el precio.


Valoraciones acerca de los gráficos (G), del sonido (S) y de la diversión (D).

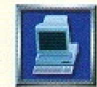

La nota global, realizada sobre cien, que otorgamos al programa comentado.

5 **Frase que destaca la parte más importante del juego y resume su espíritu.**


Tipo de procesador y velocidad mínima requerida en megaherzios.

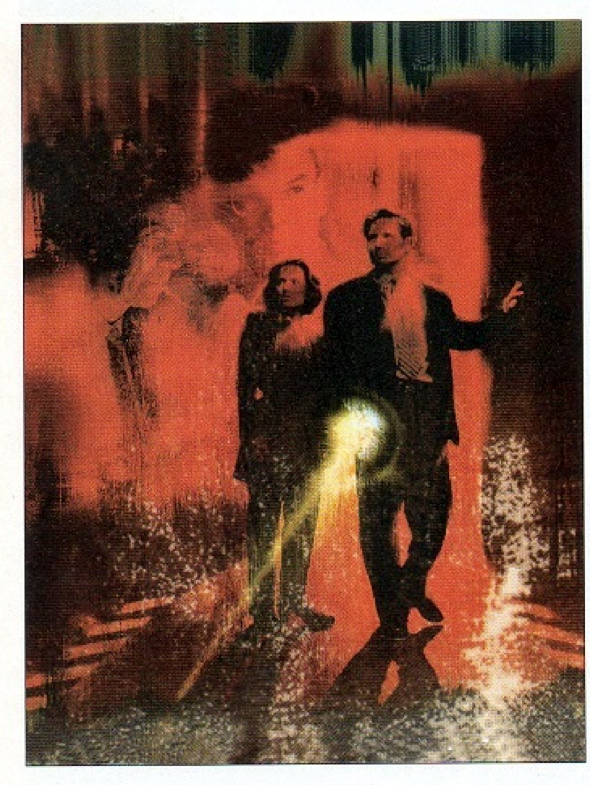

Memoria RAM mínima requerida por el juego para su funcionamiento.


Tipo de tarjeta gráfica soportada por el juego comentado (VGA o SVGA).


Tamaño mínimo de disco duro requerido para la instalación en el ordenador.







Expediente X, el juego, ha sido el elegido de este mes como programa de portada debido a su gran calidad, tanto por su técnica como por la elaboración de la aventura gráfica. Los aficionados a este género quedarán encantados con el título.

ÍNDICE

ESTE MES...



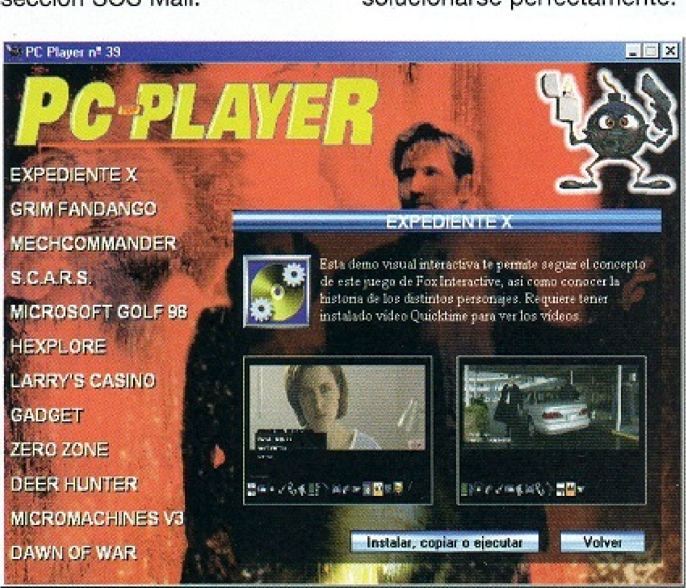
Expediente X es el rey de nuestro CD-ROM de este mes, gracias a su estupenda demo visual interactiva que te va a presentar la historia y sus personajes. Además, como siempre, disfrutarás de las mejores demos del momento.



Si quieres saber desde dónde es ejecutable una demo, y sobre todo si es o no jugable, mira la leyenda que indica el significado de los iconos que acompañan a todos los comentarios indicando la acción que debes seguir en cada caso.

Este mes nuestro CD está repleto hasta los topes de información (y no lo decimos por decir: mira cuánto espacio ocupado hay). No hemos introducido ninguna novedad destacable en la interfaz del mismo, así que comentaremos un tema que también mencionamos dentro de la sección SOS Mail.

Se trata de que en algunas tarjetas gráficas (con tantos modelos disponibles siempre puede surgir alguna pega...), al subir la resolución los botones de menú desaparecen. Si tienes este problema, que por supuesto estamos intentando solucionar, baja la resolución a 640x480 *pixels* y debiera solucionarse perfectamente.





EXPEDIENTE X

Esta demo visual interactiva te permite seguir la historia que sirve de fondo al programa, así como la vida de los personajes y los propios actores de la exitosa serie de televisión. Es visible desde el CD (el lanzador te conduce hasta el ejecutable correspondiente), pero requiere tener vídeo Quicktime instalado para acceder a los distintos *trailers* que acompañan a la demo. Hemos incluido en el lanzador un *link* al instalador de esta aplicación.



LEYENDA



Demo jugable desde el CD-ROM



Demo no jugable, visible desde el CD-ROM



Demo jugable que necesita disco duro.



Demo no jugable, visible desde el disco duro

GRIM FANDANGO



El nuevo título de la mítica compañía de George Lucas ha sido programado por los creadores de *Full Throttle*. En este vídeo en castellano podrás comprobar cómo va a ser esta divertida aventura gráfica que cuenta con unos gráficos y unas animaciones de una espectacularidad de cine. El lanzador de nuestro CD-ROM te conducirá directamente hasta su ejecutable. Estamos seguros de que este vídeo te producirá el mismo efecto que a nosotros: desde que lo vimos estamos ansiosos por conseguir el juego lo antes posible, ya que es verdaderamente alucinante.



MECH COMMANDER

Si te gustan los juegos basados en Mechs, Microprose los introduce en un título de estrategia. La demo requiere instalación en disco duro, por lo que el lanzador te conduce al instalador propio de la misma. Se trata de un programa muy interesante que encandilará a los amantes del género.





S.C.A.R.S.



Si te gustan los juegos de coches, esta nueva producción de Vivid para Ubi Soft te introduce de lleno en unos alucinantes circuitos, con efectos de luz y transparencias. Compruébalo gracias a este vídeo que te ofrecemos en el CD-ROM, y al que te conduce el lanzador.





SOLUCIÓN DE PROBLEMAS

Hemos procurado hacer el CD lo más sencillo posible para que no te surja ningún tipo de problema. Si, aun así, necesitas la ayuda del servicio técnico, dirígete a los teléfonos situados más abajo. Debido al elevado número de personas que adquieren la revista, te rogamos sigas muy atentamente los pasos que te indicamos antes de llamar a nuestro Servicio Técnico. Para que podamos prestarte la ayuda necesaria, cuando llames asegúrate de que tienes el ordenador delante, así como la demo que te falla y el número de la revista.

Servicio Técnico de PC Player
El horario de atención es de
Lunes a Viernes: 12:00 a 15:00
Teléfono: 91 6614211
Fax: 91 6614386

POSIBLES FALLOS Y SUS CAUSAS

PROBLEMAS DEL CD

Cuando, al introducir el CD, aparecen mensajes del tipo: "Anular, Repetir, Descartar" o similar. Si estás en MS-DOS, asegúrate de que el *driver* de tu CD-ROM y el fichero MSCDEX estén bien instalados en el CONFIG.SYS y AUTOEXEC.BAT. En Windows 95 intenta releer el CD. Puede que, por problemas de transporte y manipulación, el disco esté dañado. En ese caso, envíanoslo directamente a:

TOWER COMMUNICATIONS
(a la atención de Óscar Casado)
C/Aragoneses, 7
28108 Alcobendas (MADRID)

Otro CD será remitido por correo a tu domicilio sin coste alguno para ti.

CONSEJOS PARA WINDOWS 95

- Cuando ejecutes nuestro CD, procura salir de todas las aplicaciones que tengas abiertas para liberar el máximo de memoria posible.
- La mayor parte de los programas para Windows 95 necesitan las librerías DirectX para funcionar. Si no las tienes todavía instaladas, en el directorio UTIL\DXSETUP del CD encontrarás la última versión junto a otras utilidades varias.
- Si tras cargar varias demos, el lanzador no responde, sal del él y ejecútalo de nuevo. Ciertas demos dejan información residente que no permite ejecutar otras.

CONSEJOS PARA MS-DOS

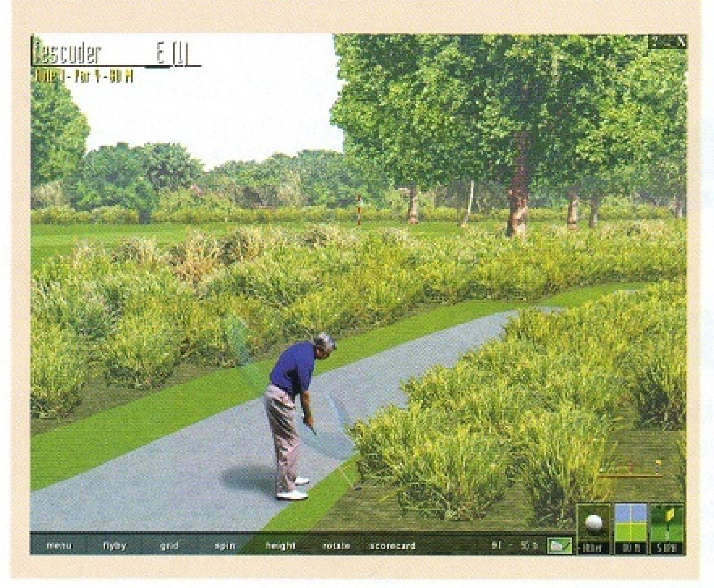
- Si la demo te da un mensaje de memoria insuficiente, configura adecuadamente tu CONFIG.SYS o tu AUTOEXEC.BAT, o utiliza un programa tipo QEMM o MEMMAKER.

CONTENIDO CD-ROM

MICROSOFT GOLF 98



Versión trayal de la última edición del conocido simulador de golf de Microsoft. Un deporte de elite a la alcance de todos los jugadores. La demo te permitirá echar un vistazo a algunos hoyos de este excelente programa. Para poder disfrutar de ella tendrás que instalarla en tu disco duro, de modo que nuestro lanzador te conducirá directamente hasta la instalación.



HEXPLORE



Estupenda aventura, mezcla de rol y arcade, que te dejará la miel en los labios con esta entretenida demo jugable. Requiere instalación dentro del disco duro; nuestro propio lanzador te conducirá directamente hasta ella. Si quieres saber algo más acerca de este programa, en este mismo número lo comentamos con su correspondiente ficha técnica.

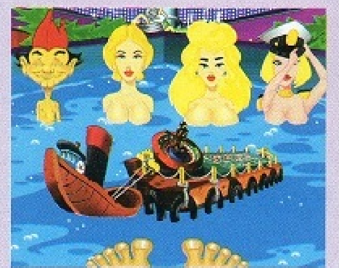


LARRY'S CASINO



Larry también se atreve a meterse dentro un casino, donde esperamos que tenga más suerte que la que ha tenido siempre con las doncellas que ha intentado conquistar. Esta vistosa versión demo te permite disfrutar de unos buenos momentos del conocido blackjack. Requiere instalación dentro de tu disco duro; nuestro propio lanzador te conducirá directamente hasta la misma.







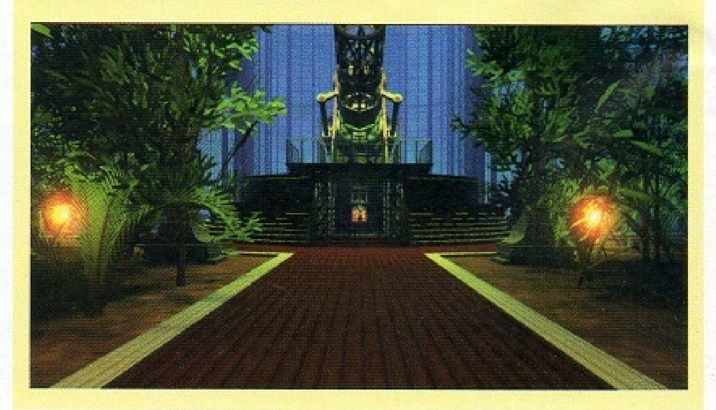


GADGET



Particular aventura japonesa, traída hasta nuestras fronteras por la compañía Cryo, que se ha encargado de traducirla completamente a nuestro idioma, para goce y disfrute de todos los que no dominamos el japonés... Con esta demo, jugable desde el propio CD-ROM, podrás disfrutar de algunos de los más espectaculares escenarios del título.



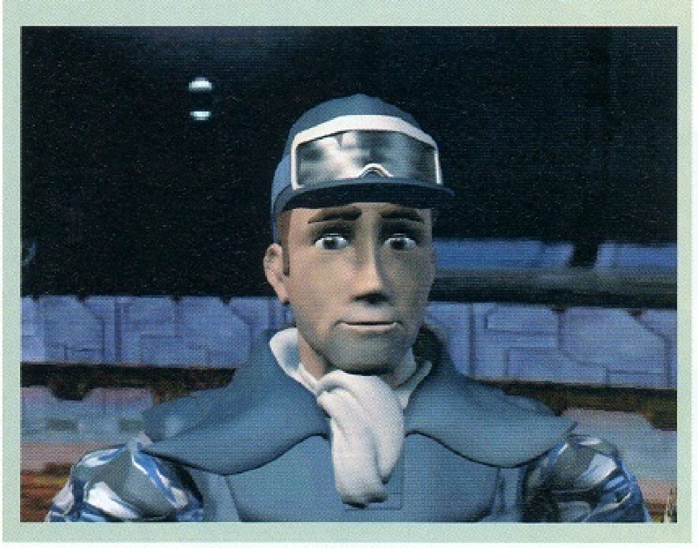


CONTENIDO CD-ROM

ZERO ZONE



Se trata de otra aventura gráfica tridimensional que ha sido traída hasta nosotros por Cryo, aunque en esta ocasión ha sido programada por la compañía, también francesa, Microfolies. Se trata de un completo *trailer* que te permite hacerte una idea de los estupendos gráficos "renderizados" que posee este programa.

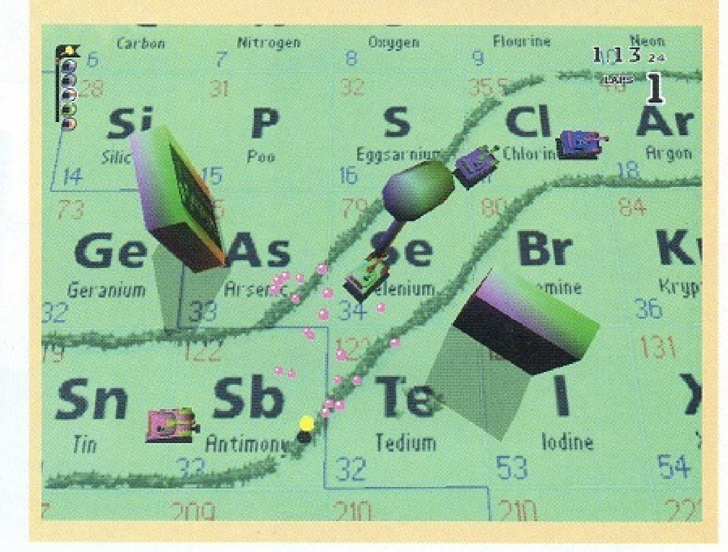


MICROMACHINES V3



Nueva versión del conocido programa de carreras de coches diminutos y graciosos que nos ha divertido a todos. La demo debe ser instalada dentro del disco duro; nuestro propio lanzador te conducirá directamente hasta la instalación. Si por algún motivo no te funciona en el modo normal, selecciona el modo software.

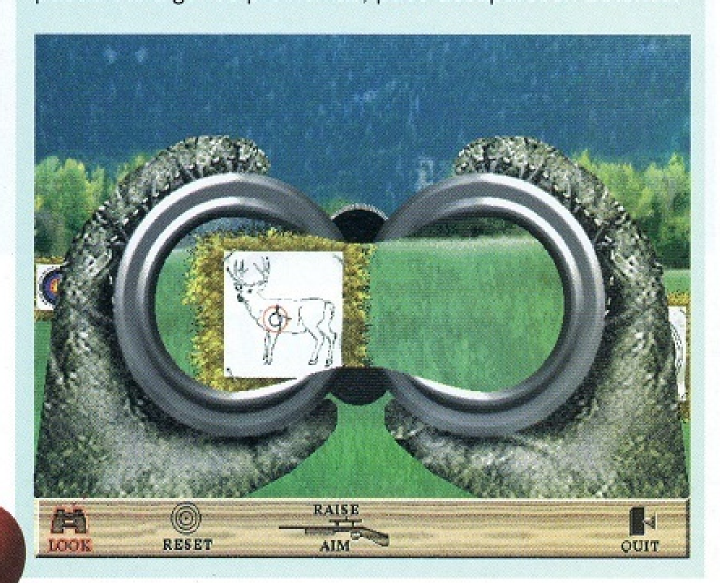




DEER HUNTER



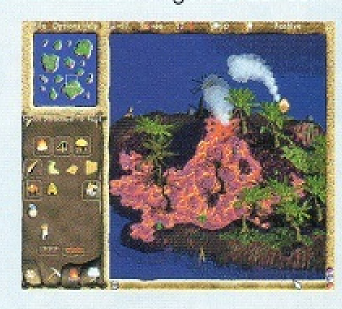
Este sorprendente número Uno en los Estados Unidos versa nada más y nada menos que sobre la caza del ciervo con las más diversas armas con las que, al parecer, es habitual hacerlo. Así pues, la caza del ciervo también cuenta con su propia demo, que te permite ver uno de los niveles del curioso programa. Requiere instalación en el disco duro; nuestro propio lanzador te conducirá directamente hasta ella. Con algunas tarjetas gráficas puede dar algunos problemas, pues desaparecen botones.



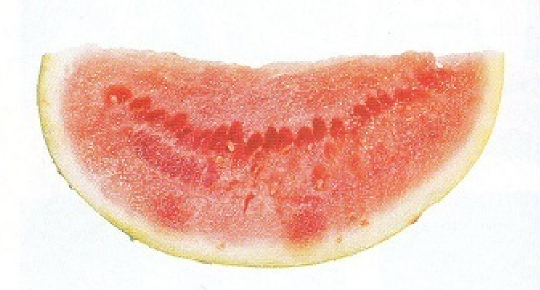
DAWN OF WAR

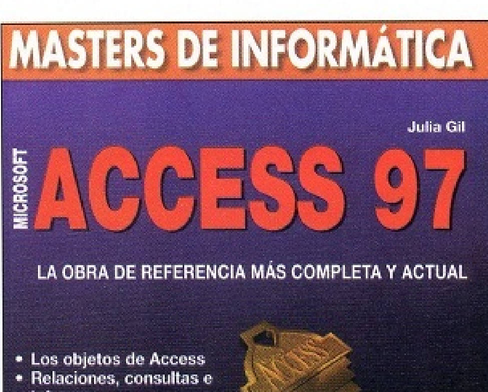


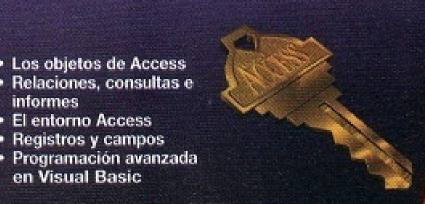
La estrategia se traslada en esta ocasión hasta los mismos orígenes del ser humano. En este caso te ofrecemos el vídeo de presentación de un programa hecho con mucho sentido del humor. Se trata de un título repleto de detalles divertidos, como ves en las imágenes del vídeo.

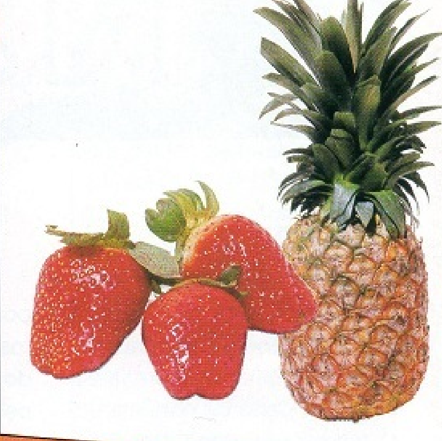


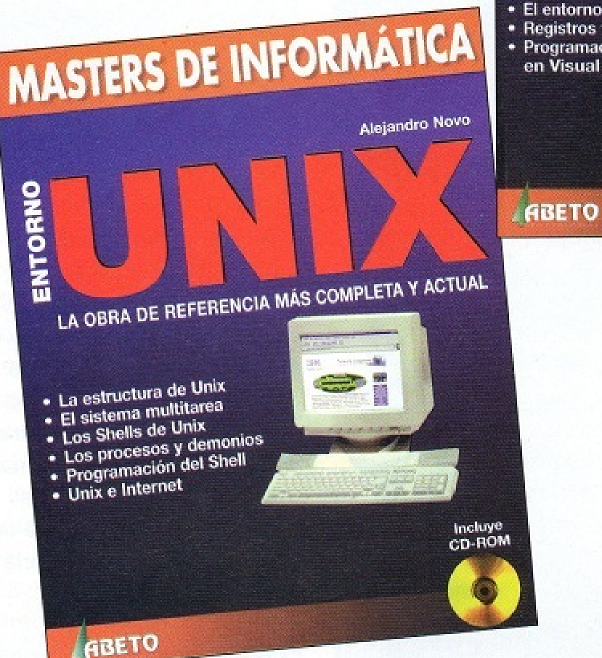












MASTERS DE INFORMÁTICA

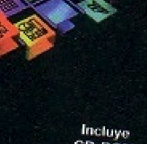
Jorge Burgos

MICROSOFT

VISUAL BASIC 5

LA OBRA DE REFERENCIA MÁS COMPLETA Y ACTUAL

- El entorno de desarrollo
- La creación de controles con Visual Basic 5
- Los formularios
- La integración de ActiveX en programas VB
- Creación de programas MDI
- Los gráficos bajo Visual Basic
- Servidores y Clientes DDE y OLE

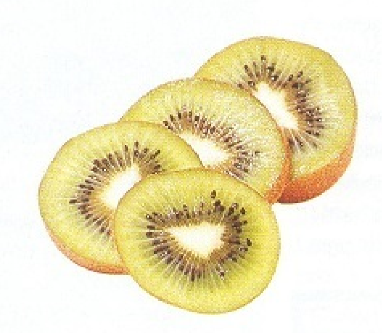


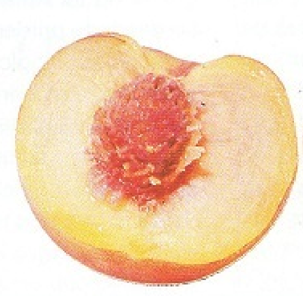


Incluye CD-ROM

ABETO editorial









Refresca tu ordenador



c/ Aragoneses, 7 • 28108 Alcobendas (Madrid) Tel.: (91) 661 42 11* • Fax: (91) 661 43 86

http://www.abetoed.es



TUROK 2

Ansiosos estábamos los aficionados a los arcades 3D de que apareciera la segunda parte de este espectacular programa. Por fin, ya se ha anunciado que en breve hará su aparición, sin duda estelar.

Nadie ha olvidado a este fenomenal arcade tridimensional, que se colocó a la altura de los grandes del género, que por entonces eran *Quake* y *Hexen*. Los gráficos que poseía eran magníficos en su época, sobre todo por unos maravillosos efectos de luces. Si han seguido trabajando en este aspecto, y gracias a las nuevas posibilidades de aceleración por hardware, el programa puede convertirse nuevamente en un número Uno dentro de su género.







ALPHA CENTAURI

Una buena noticia para los aficionados a la estrategia. Uno de los maestros indiscutibles del género, el legendario Sid Meier, creador de algunos hitos del género como *Civilization* y sus numerosas secuelas o *Rail Road Tycoon*, se ha decidido por fin, tras mucho anunciarlo a lo largo de las ferias, a presentarnos su **Alpha Centauri**.

Su compañía, Firaxis, distribuida por Electronic Arts, ha sido la encargada de sacar adelante este proyecto. El programa está ambientado en el profundo espacio y la calidad gráfica que nos ofrece es excelente. Si todo marcha como hasta ahora, se convertirá probablemente en el mejor juego de la historia en el campo estratégico.

F1 RACING SIMULATION 2

Tras el éxito que supuso la primera entrega de este sólido simulador de carreras de coches, la compañía Ubi Soft se ha lanzado con la segunda parte. Este **F1 Racing Simulation 2** está completamente actualizado, con los circuitos oficiales de la temporada pasada.

El aspecto general del programa no ha variado en exceso desde la primera parte, exceptuando la lógica mejora gráfica. Sin embargo, han mejorado considerablemente la jugabilidad, centrándose en el programa como arcade y dejando un poco de la lado sus posibilidades como puro



simulador. En efecto, la primera parte era quizá demasiado difícil para un novato de la conducción.

Pero las novedades no se quedan ahí. Lo más vistoso e interesante para los aficionados es la posibilidad de correr con los preciosos bólidos antiguos, una delicia para los amantes de las más clásicas joyas sobre cuatro ruedas.

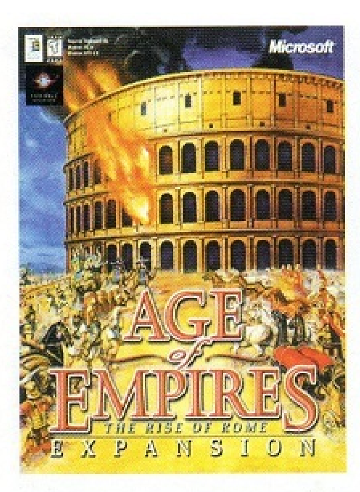
Así pues, un plato fuerte: un título con velocidad extrema, buen gusto y una excelente calidad. El género de la simulación de carreras siempre goza, como veis, de una salud irreprochable.



ULTIMA IX: ASCENSION

Origin sigue dando los últimos retoques a la última entrega de la saga Ultima. Como podrás comprobar por la imagen, esta serie del misterioso Lord British (es decir, Richard Garriot) ha mejorado increíblemente en lo que se refiere a la calidad de los gráficos. El entorno tridimensional hace obligatorio la utilización de tarjetas aceleradoras de gráficos 3D para poder mostrar en pantalla toda su riqueza de detalles.





AGE OF EMPIRES EXPANSION

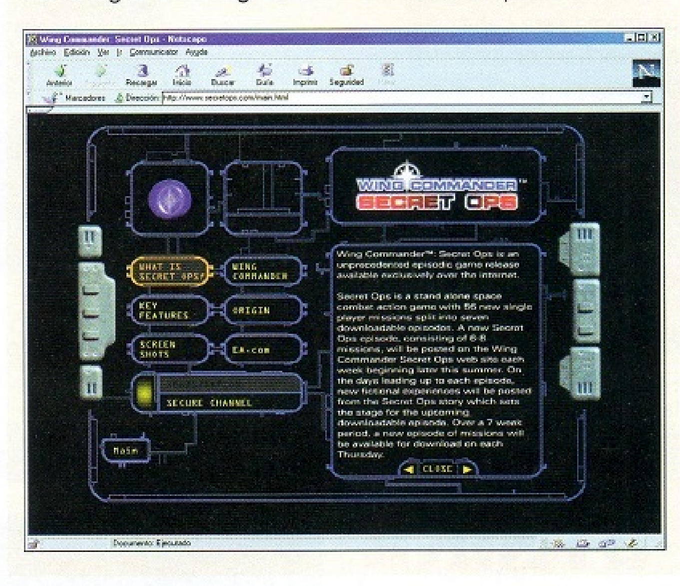
Con el nombre de **Rise of Rome** aparece este primer disco de misiones de *Age of Empires*. Se trata de uno de los indiscutibles éxitos de Microsoft en el campo del software de entretenimiento; una excelente revisión al fascinante mundo de la estrategia en tiempo real.

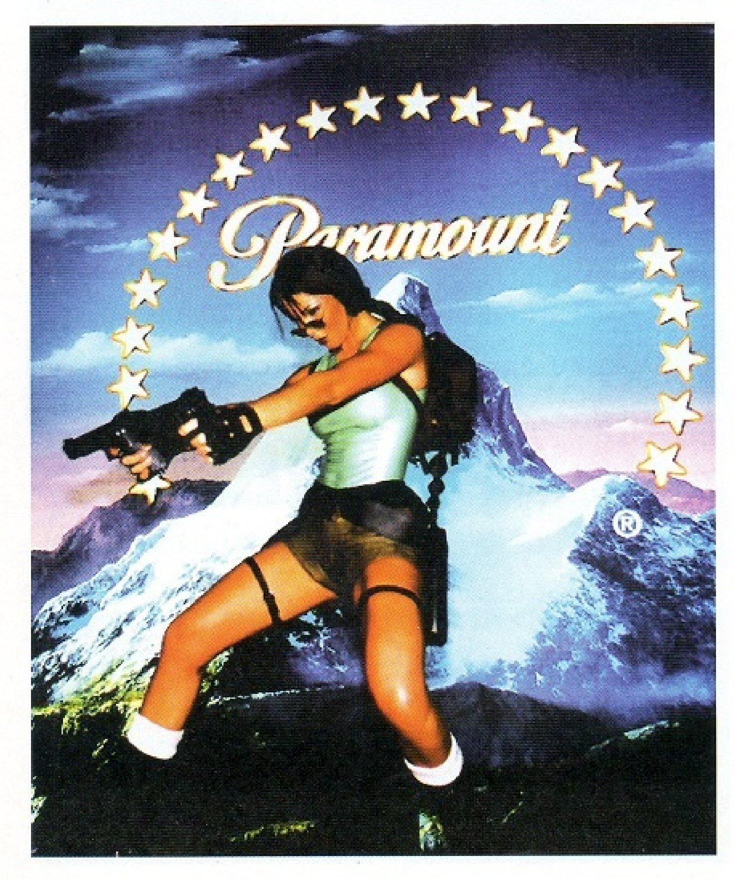
Un nuevo ambiente se une a las aportaciones de esta notable actualización del juego, entre las que se cuentan las unidades nuevas que te ofrece y las edificaciones de aquella época hasta este momento inéditas.

SECRET OPS

Hay muchas formas de conseguir la originalidad. Una de ellas, por cierto inmejorable, es la que han elegido los señores de Origin. En efecto, la nueva entrega de su fabulosa serie *Wing Commander* se distribuirá gratuitamente a través de la Red de redes y poco a poco, capítulo a capítulo, durante siete semanas. Es una idea muy buena con la que, si bien no van a lograr unos ingresos directos, sí conseguirán una rentabilidad a largo plazo, al menos en prestigio y publicidad.

Y para los aficionados a la serie es una forma excelente de acercarse a ella. El argumento todavía no ha salido a la luz en toda su extensión; lo mejor es ir consultando la web para enterarse de las últimas novedades. La dirección en la que podrás hacerlo es www.secretops.com.





UNA LARA DE CARNE Y HUESO

Ya se encuentra avanzado el filme que versará sobre las aventuras de Lara Croft. La actriz que encarna el papel de Lara, Nell McAndrew, será probablemente uno de los sex symbol del próximo año, si la película no es un fiasco.

Con motivo de la tercera entrega de la serie en videojuego, la propia actriz se desplazará a Madrid. Dentro de los actos de promoción de *Tomb Raider III*, firmará autógrafos, juegos y camisetas de la saga. El acto tendrá lugar en la sección de Informática de El Corte Inglés del Paseo de la Castellana, el día 19 de septiembre a partir de las 12:30. Los fans del personaje no podrán perderse el evento.

BREVES

STARCRAFT EN CASTELLANO

Desde principios de septiembre estará ya disponible dentro de nuestras fronteras la versión castellana de uno de los simuladores de estrategia que más fuerte ha golpeado en los últimos tiempos. Se trata de la versión espacial del conocido *Warcraft*, que con *Command & Conquer* es uno de los grandes innovadores del género de la estrategia. Se trata, por si fuera poco, de una edición especial, idónea para coleccionistas y para quienes no conozcan todavía un programa que alcanza altas cotas de calidad. Lo agradecerán enormemente todos los aficionados al género que estén ya un tanto cansados de escuchar los gritos de los personajes en inglés...

ELECTRONIC ARTS Y WESTWOOD STUDIOS

La primera de estas dos portentosas compañías acaba de absorber a la segunda, para bien suyo y, eso esperamos, de todos nosotros. Por si no fuera suficientemente fuerte Electronic Arts, ahora cuenta en su haber con la compañía que ha dado un espectacular impulso al mundo de la estrategia bélica, con títulos de la calidad de *Dune* o *Command & Conquer* y su segunda parte *Red Alert*. A partir de ahora sus productos aparecerán bajo el sello de Electronic Arts, que esperamos se encarguen de su distribución como se merecen. Tenemos que señalar también que Electronic Arts se ha hecho con una parte de la propia Virgin, con lo que distribuirá títulos como *Recoil*, *Thrill Kill* o *Swords & Sorcery*.



MOTO RACER 2

COMPAÑÍA: DELPHINE ● DISTRIBUIDOR: ELECTRONIC ARTS

Muy pronto estará con nosotros la segunda entrega del estupendo programa de carreras de motos diseñado por Delphine Software. Si la primera parte de este conocido programa fuera todo un Megagame de nuestra propia revista, esta segunda mantiene la elevada calidad de distingue a la serie.



Como era de rigor, ahora el programa será capaz de aprovechar convenientemente todas las posibilidades de las tarjetas gráficas 3D, de modo que la calidad de los gráficos está asegurada. Puedes comprobarlo tú mismo en las fotos que acompañan a esta *preview*.

También hay que señalar que encontrarás ahora bastantes más circuitos que en la anterior versión, que te permitirán disfrutar de la velocidad sobre dos ruedas. Han mantenido la posibilidad de correr con motos normales o con motos de motocross, cada una con sus correspondientes detalles técnicos, lo que agradecerán los acérrimos aficionados a los "hierros". Todo un señor título de motociclismo.

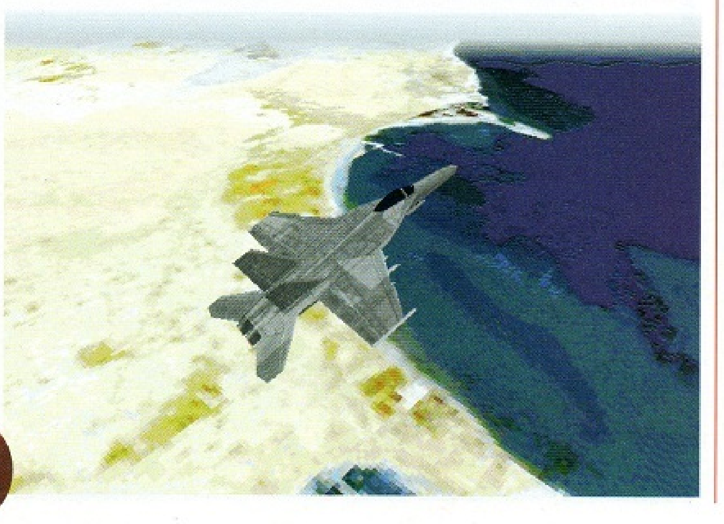


CARRIER STRIKE

COMPAÑÍA: INTERACTIVE MAGIC ● DISTRIBUIDOR: FRIENDWARE

Esta vez los encargados de crear un simulador de vuelo han sido los chicos de Interactive Magic. Ahora tienes la posibilidad de pilotar uno de los más modernos cazas de combate norteamericanos del momento, el F-A 18/E.

Este título también se apunta a la corriente de tarjetas aceleradoras 3D. Los gráficos en los que transcurrirán tus misiones son de calidad y ayudan a lograr el realismo del producto. Los amantes de los simuladores pueden confiar en el producto.



CRIME KILLER

COMPAÑÍA: INTERPLAY ● DISTRIBUIDOR: PROEIN, S.A.

Siguiendo la pauta marcada por *G-Police*, en esta ocasión tienes que controlar un coche policía que se enfrenta a los malos de turno en un futuro duro e implacable que no te dejará ni un solo minuto de respiro.

El futuro que te presentan está marcado por escenarios brillantes. Los gráficos, como parece que es la norma, son lo mejor del programa. Por supuesto, admite tarjetas aceleradoras 3D, lo cual, como siempre, es una especie de seguro de calidad.



H.E.D.Z.

COMPAÑÍA: HASBRO ● DISTRIBUIDOR: E.LECTRONIC ARTS

Hasbro se ha decidido por la originalidad y nos ofrece un programa muy especial que, cuando menos, se nos antoja inusual. En un entorno tridimensional, unos humanos con la cabeza muy desarrollada tendrán que hacer frente a unos *aliens*.

En la estupenda presentación del juego, se ve cómo los extraterrestres invasores asaltan la tierra y, para camuflarse, toman la característica humana más destacada, es decir, los cabezones, de unos pobres inocentes y los utilizan como caretas...

Los gráficos son excelentes, también preparados para las tarjetas aceleradoras de las 3D, y posee humor y saber hacer. Esto es, un título simpático y muy especial.

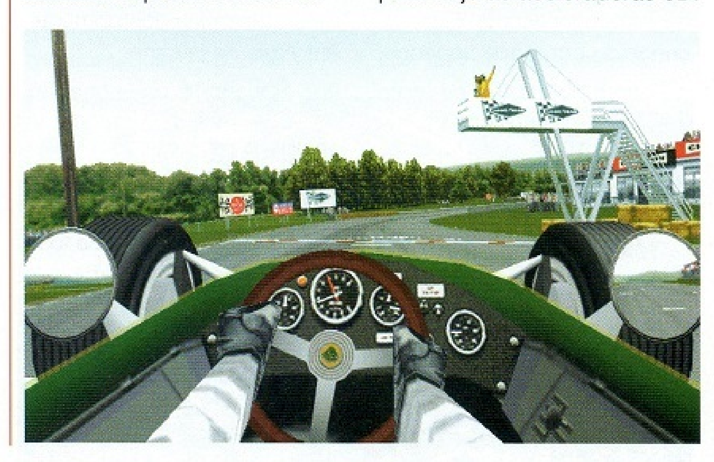
G. P. LEGENDS

COMPAÑÍA: PAPYRUS ● DISTRIBUIDOR: COKTEL ED.

La división deportiva de Sierra, Papyrus, vuelve a la carga con un programa de carreras de calidad. No se han desmarcado demasiado y han realizado un título que sigue las pautas habituales del género.

Por el desarrollo y por la interfaz de acceso a las carreras experimentarás las mismas impresiones de otros juegos de la casa, como *Nascar Racing* en cualquiera de sus dos versiones.

Sin embargo, en esta ocasión tendrás ocasión de manejar vehículos de leyenda: coches de carreras de considerable antigüedad. El programa viene preparado para tarjetas aceleradoras 3D.



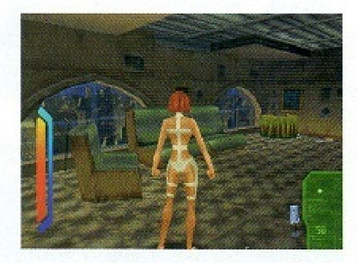
EL QUINTO ELEMENTO

COMPAÑÍA: GROLIER INTERACTIVE ● DISTRIBUIDOR: UBI SOFT

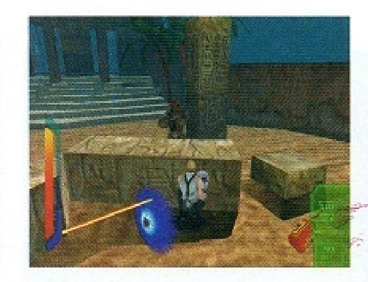
De vez en cuando una película de éxito se transforma en videojuego. Hay filmes que se prestan especialmente a este tipo de versiones; los de acción son candidatos directos a convertirse en arcades. Es el caso de la conocida película del francés Luc Besson *El quinto elemento*, protagonizada por Bruce Willis, Mila Jovovich, Gary Oldman, Ian Holm y un largo etcétera de secundarios de gran calidad.

Pues bien, la mencionada película tenía todas las de convertirse en arcade, y así ha sido. Y nada menos que en un arcade tridimensional con el estilo marcado por un clásico del género: *Tomb Raider*. En el programa puedes encarnar tanto a una mujer como a un hombre, representaciones respectivas de Bruce Willis y de Mila Jovovich.

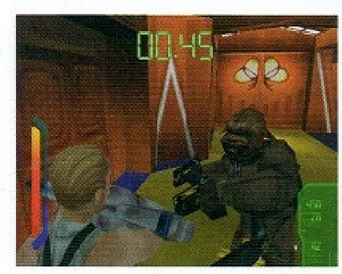
Si has visto el filme, el objetivo del arcade estará claro para ti. Debes conseguir salvar a la humanidad (es algo a lo que ya estamos acostumbrados a estas alturas, la verdad) de una muerte a ciencia cierta venida de las más oscuras fuerzas del mal. Un programa de gran calidad que muy pronto se encontrará entre nosotros.











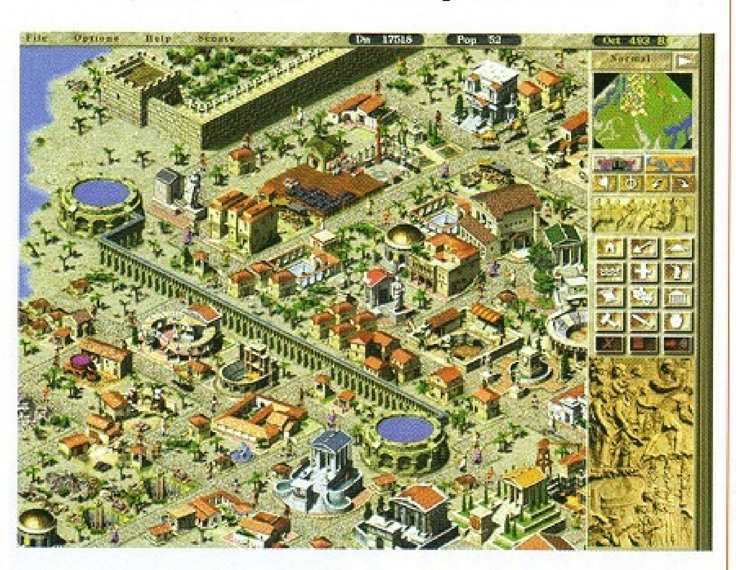


CAESAR III

COMPAÑÍA: SIERRA ● DISTRIBUIDOR: COKTEL EDUCATIVE

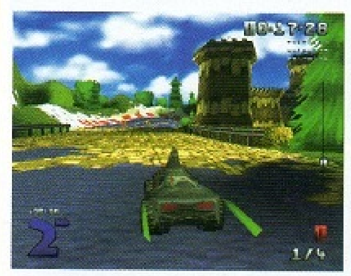
Lo que tiempo atrás fue Impressions sigue realizando los programas que hicieron famoso su sello. En esta ocasión se han atrevido con la tercera entrega de su *Caesar*, un programa de estrategia económica conocido por los aficionados.

El tiempo no ha pasado en balde, desde luego, y por ello los gráficos que encontrarás están perfectamente al día. La perspectiva sigue siendo isométrica y los objetivos, básicamente, los mismos que en las dos primeras entregas de la serie.











S.C.A.R.S.

COMPAÑÍA: VIVID IMAGE ● DISTRIBUIDOR: UBI SOFT

Los programas de carreras de coches siempre son rentables, al parecer. Son muy bien recibidos por el público y, por tanto, constituyen un éxito seguro. Esta compañía ya probó suerte en el género con el título *Speed Racer*, que constituye el más claro antecedente del presente programa.

S.C.A.R.S. es un videojuego divertido y emocionante en el que lo único que tienes que hacer es desarrollar tus cualidades como amante de la velocidad desarrollada dentro del ordenador.

Los gráficos son buenos; destacan especialmente los efectos de luces, siempre y cuando cuentes con una tarjeta aceleradora 3D.

URBAN ASSAULT

COMPAÑÍA: MICROSOFT ● DISTRIBUIDOR: MICROSOFT

Microsoft se ha tomado muy en serio el software de entretenimiento, como viene demostrando día a día con sus nuevas aportaciones en este campo. En el de la estrategia ya ha dado que hablar con su *Age of Empires*; su *MS Golf* es bastante bueno, y también tocan otros campos, como el de la simulación de carreras con sus dos *Monster Truck Madness*, etc.

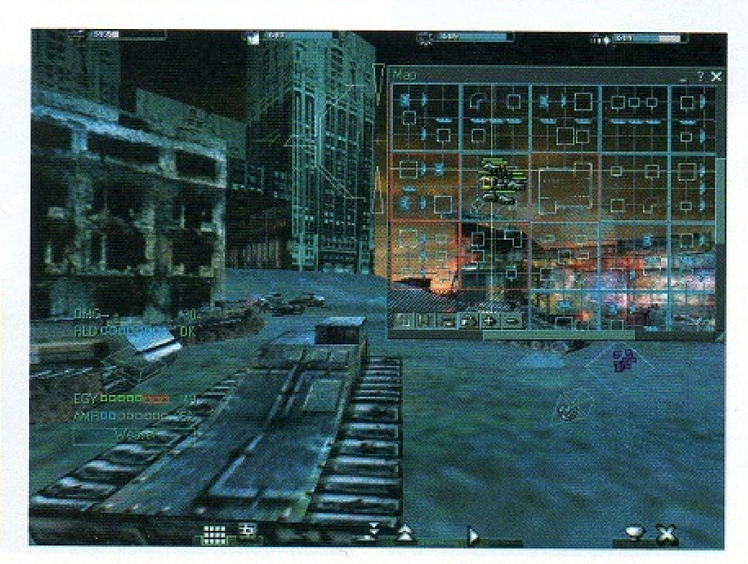
Pues ahora han otorgado mucha importancia al título que ahora comentamos, que puede tener una mayor proyección en el mercado. Se trata de un programa futurista en el que controlas un vehículo de combate, desde un tanque hasta un helicóptero, en unas ciudades psicodélicas en las que la única salida será la victoria o la muerte.



El apartado de los gráficos es uno de los más destacados del programa. Desde la última vez que lo vimos hasta ahora ha mejorado bastante en este aspecto. Admite las tarjetas 3D, con las cuales los efectos alcanzan un elevado nivel de calidad.

Urban Assault está preparado para modos de campaña y para ser jugado en red. Esta última opción será la que más prestigio le dará, pues gracias a ella su jugabilidad se eleva muchos enteros. Un título que no podemos perder de vista.









RECOIL

COMPAÑÍA: VIRGIN ● DISTRIBUIDOR: ELECTRONIC ARTS

Los muchos puntos en común con el programa de Microsoft **Urban Assault** que acabamos de comentar hacen de ambos programas directos rivales en el mercado. La verdad es que, además de versar sobre temas más o menos parecidos, su calidad también es similar.

A favor de **Recoil** podemos decir que quizá sus gráficos están un poco más trabajados, especialmente en lo que se refiere a efectos de luces y transparencias. Todo ello, por supuesto, si cuentas con una tarjeta 3D. En este aspecto se parece mucho al programa *Incoming* que, aunque no se ha distribuido en nuestro país, es bien conocido por poseedores de las mencionadas tarjetas, pues se entregaba conjuntamente con algunas de ellas.

También tienes a tu disposición en este programa varios vehículos. Sus objetivos son básicamente los mismos. Es quizá algo menos futurista, pero habrá que esperar a ver qué nos ofrece en opciones como el juego en red y algún modo especial, como el de campaña.

Aunque tanta similitud pueda parecer un problema, para los usuarios desde luego no lo es, porque la competencia eleva el nivel de calidad. En breve podremos decidirnos por uno u otro.





ST: KLINGOON HONOR GUARD

COMPAÑÍA: MICROPROSE ● DISTRIBUIDOR: PROEIN, S.A.

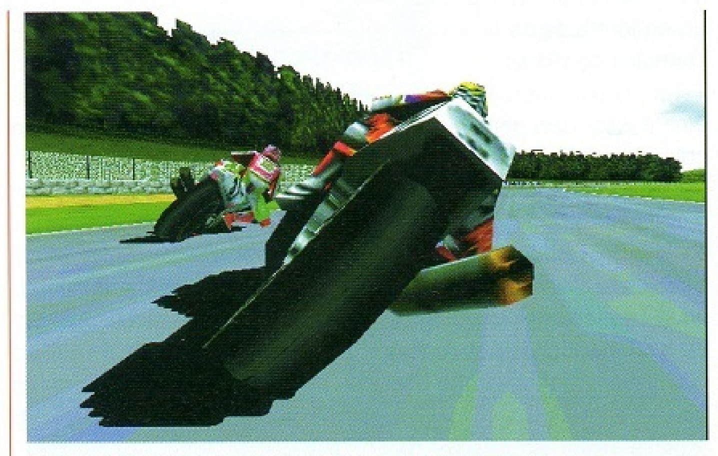
Mucho ha tardado la serie *Star Trek* en convertirse en un arcade tridimensional heredero de *Doom* y *Quake II*. La otra saga espacial por excelencia, *La Guerra de las Galaxias*, se adelantó en este sentido con sus clásicos *Dark Forces* y *Jedi Knight*.

Pues bien, la guardia de honor de los klingon se une a la moda *Quake* con un producto que no se perderán los *trekkies* irreconciliables. Se trata, por lo demás, de un programa de gran calidad, especialmente en lo que se refiere a los gráficos, que se encuentran al día en cuanto a luces, transparencias, etc., y por supuesto, tarjetas aceleradoras de gráficos 3D.









SUPERBIKES

COMPAÑÍA: INTERPLAY ● DISTRIBUIDOR: PROEIN, S.A.

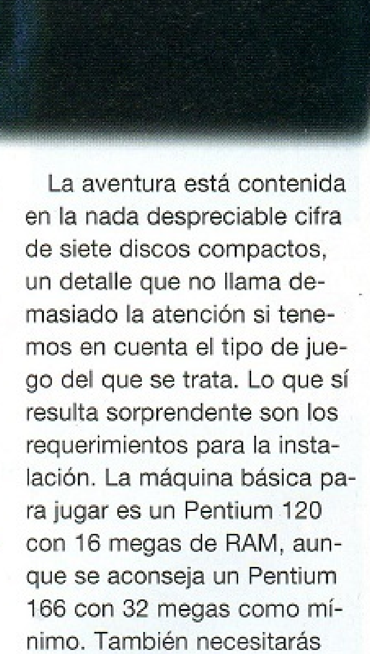
Hay géneros en los que durante meses nadie aporta nada y, luego, de pronto, aparecen a la vez varios programas que los abordan. Es el caso de los simuladores de motos, escasos a lo largo de toda la historia del software de entretenimiento. En estas mismas notas hemos comentado *Moto Racer 2*, que pone su granito de arena al género.

Pues bien, el tiempo lo dirá, pero este título de Virgin que también se acerca a este pequeño mundo parece de gran calidad, especialmente gráfica, como casi todos los programas que están saliendo últimamente. Además, la física del programa está muy lograda, especialmente cuando estrellas tu hermoso aparato. Podremos disfrutar de él muy pronto.



EXPEDIENTE X

Este programa te brinda la oportunidad de convertirte en un agente del FBI. Tu misión consistirá nada más y nada menos que en encontrar a los agentes especiales Scully y Mulder, desaparecidos en acto de servicio.



De la mano de Fox Interactive nos llega el juego de la famosa serie de televisión *Expediente X*, cuya película ha sido estrenada recientemente. Se trata de una aventura gráfica en toda regla con abundante contenido en forma de secuencias de vídeo. Tanto es así que más bien parece una película interactiva para tu PC.

El juego te introduce en la piel de Craig Willmore, un agente del FBI como otro cualquiera. Tu vida cotidiana en la agencia más conocida de los Estados Unidos resulta de lo más monótona. Día a día te enfrentas a casos sencillos y poco interesantes. Sin embargo, un buen día tu jefe directo te llama a su despacho para encargarte un trabajo realmente importante. Los agentes especiales Mulder y Scully han desaparecido misteriosamente en el transcurso de su última investigación. Tu misión, por supuesto, consiste en averiguar las causas de su desaparición y, a ser posible, encontrarlos con la mayor prontitud.

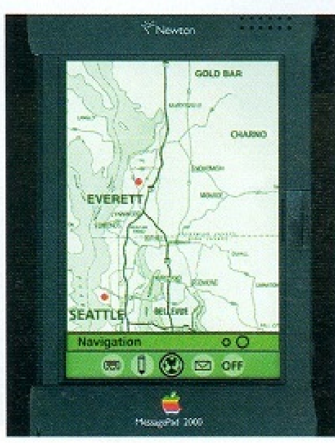
Expediente X está planteado como un auténtico episodio interactivo de la serie. En él aparecen los actores que habitualmente trabajan en ella. David Duchovny, Gillian Anderson y Mitch Pileggi son los más conocidos de todos ellos, pero también podrás encontrar a otros como Steven Williams, Dean Haglund y Brenden Beiser.

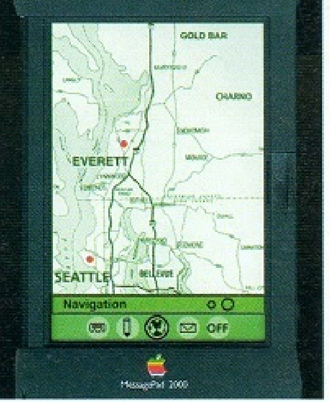
Las escenas que puedes ver en la pantalla de tu PC han sido filmadas en algún lugar del noroeste del Pacífico, cuyo nombre, al igual que la serie, es un misterio. Además, por si todo lo anterior no era suficiente para crear un juego dedicado a la serie, la historia ha sido escrita por Chris Carter y el guión ha sido realizado por Frank Spotniz. Todo un lujo para cualquier fan de *Expediente X*.

La aventura está contenida en la nada despreciable cifra de siete discos compactos, un detalle que no llama demasiado la atención si tenemos en cuenta el tipo de juego del que se trata. Lo que sí resulta sorprendente son los requerimientos para la instalación. La máquina básica para jugar es un Pentium 120 con 16 megas de RAM, aunque se aconseja un Pentium 166 con 32 megas como mínimo. También necesitarás 250 megas libres en el disco duro. Sin embargo, con esta última configuración no podrás jugar más que con los



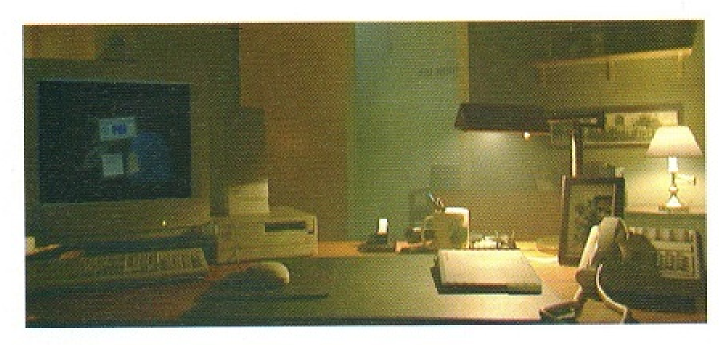
















niveles más bajos de calidad, es decir, con sonido a 22 KHz y con una profundidad de color de 16 *bits*. A ello hay que añadirle una buena unidad de CD-ROM para que los frecuentes accesos al disco no ralenticen en exceso el desarrollo del juego.

Pero si realmente quieres la máxima calidad tendrás que pensar en un Pentium II con la mayor cantidad posible de memoria y, sobre todo, una tarjeta de vídeo que arroje un excelente rendimiento 2D bajo Windows. Además, debes realizar la instalación completa en disco duro, que también conviene que sea rápido. Para ello necesitarás hacer hueco en tu disco, pues requiere 3,5 gigas de espacio libre. Ahí es nada. Si dispones de semejante máquina, podrás jugar con una profundidad de color de 24 *bits* y sonido Stereo Dolby Surround a 44 KHz. Para poder ver los vídeos correctamente necesitas instalar la versión 3.0 del visor QuickTime de Apple, incluida en el disco de instalación.

El juego dispone de multitud de opciones de configuración de vídeo para mejorar el rendimiento. Para facilitar las cosas se incluyen dos opciones. La primera se denomina "mejor desempeño" y proporciona una calidad visual más baja pero con un rendimiento aceptable en PCs modestos.



La segunda, "mejor calidad", te proporcionará la mayor satisfacción si tienes una máquina potente. A decir verdad, en un ordenador que se podría denominar estándar (Pentium MMX a 200 MHz con 32 megas de memoria, tarjeta de vídeo estándar y CD-ROM a 24x) es imposible jugar con la máxima calidad. El cursor del ratón se mueve a trompicones, las transiciones entre las localizaciones se deslucen y los vídeos, en ocasiones, van a saltos.

En cuanto a la configuración de sonido, se realiza en el panel de control de QuickTime. En el menú de opciones de sonido sólo puedes modificar el volumen de las voces, de la música y de los efectos sonoros, además de activar o desactivar el sonido 3D.

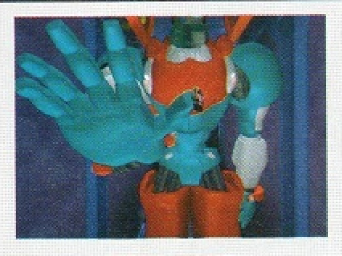
La interfaz de usuario de la película interactiva es sencilla pero completa. Todas las acciones se realizan mediante el uso del ratón. En la franja central de la pantalla podemos ver la escena en la que nos encontramos. Al pasar el ratón sobre un objeto con el que se pueda interactuar, el cursor cambia de forma indicando la acción posible.

Por ejemplo, si podemos hablar con un personaje el cursor se transforma en unos labios y cuando podemos examinar un objeto, el cursor toma forma de ojo. Asimismo, se nos indica que podemos cambiar de posición cuando el cursor se convierte en una mano que señala en alguna dirección. Las secuencias de vídeo también se muestran en esta zona de la pantalla.

En la parte superior aparecen los iconos de ideas, el icono para volver al menú principal y el de intuición artificial. Éste es una ayuda al jugador que proporciona pistas sobre el juego y puede activarse o desactivarse en el menú de opciones. Cuando tenemos una intuición el icono gira para indicárnoslo. Por otra parte, los iconos de ideas representan objetos que



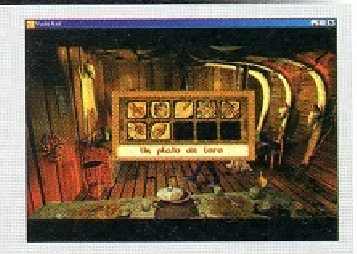
ALTERNATIVAS



ZERO ZONE
Cryo•Friendware
Una aventura cibernética de gráficos renderizados.

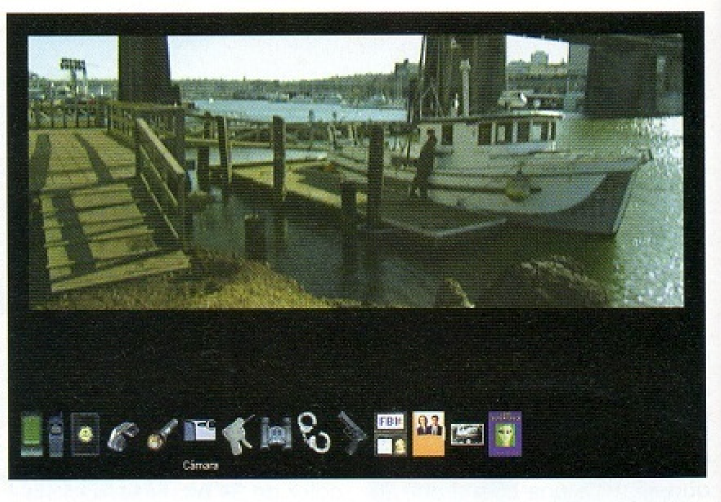


HOPKINS FBI
Kult•Friendware
Una aventura *gore* con otro agente del FBI tras las pistas.



VUDÚ KID
Infogrames•Erbe
Una aventura más para chavales, por su concepto y diseño.





se han encontrado. Se pueden arrastrar sobre un personaje para hablar sobre el tema que representa el objeto.

En la parte inferior de la pantalla se pueden encontrar los iconos de pruebas, los de emoción, los de acción y los de inventario. Los primeros representan pruebas que se han reunido a lo largo de la aventura. Sólo son visibles cuando se llega al laboratorio de criminología. Los iconos de emoción aparecen cuando se nos hace alguna pregunta. Nuestra respuesta será un fiel reflejo de la emoción que hemos elegido: divertido, serio, paranoico, etc.

Los iconos de acción se pueden ver si está activada la opción de intuición artificial. Representan acciones relacionadas con la intuición en concreto. Para llevarlas a cabo es suficiente con hacer clic sobre cualquiera de ellas. Por último, los iconos de inventario representan los objetos que llevamos encima y que usaremos con cierta frecuencia. Disponemos, cómo no, de un teléfono móvil, así como de un ordenador de bolsillo y nuestra placa de agente, entre otras muchas cosas.

El juego en sí consiste en hablar con todos los personajes que nos encontremos, examinar cuidadosamente todas las escenas en busca de pruebas y usar sabiamente nuestro inventario. Por ejemplo, la placa de agente del FBI nos permitirá hablar con determinados personajes que, de otra forma, se negarían a contestar nuestras preguntas.

Asimismo, tendremos que realizar llamadas cuando descubramos algunos números de teléfono y sólo podremos desplazarnos entre localizaciones distantes con la ayuda del mapa contenido en nuestro ordenador de bolsillo.

Es innegable que los creadores de este título han sabido reflejar las tareas que realiza un agente en plena investigación y han conseguido crear una atmósfera de misterio. La historia está bien desarrollada, resulta interesante y está correctamente realizada. Se nota que en su desarrollo han participado profesionales del cine y la televisión.

La calidad gráfica de **Expediente X** es muy alta. No sólo por la utilización de localizaciones y de personas reales, sino por la estupenda versión informática que se ha realizado de las mismas. Todas las imágenes están muy cuidadas, desde las escenas en sí hasta los iconos de la interfaz, pasando por los primeros planos de determinados objetos, a pantalla completa.

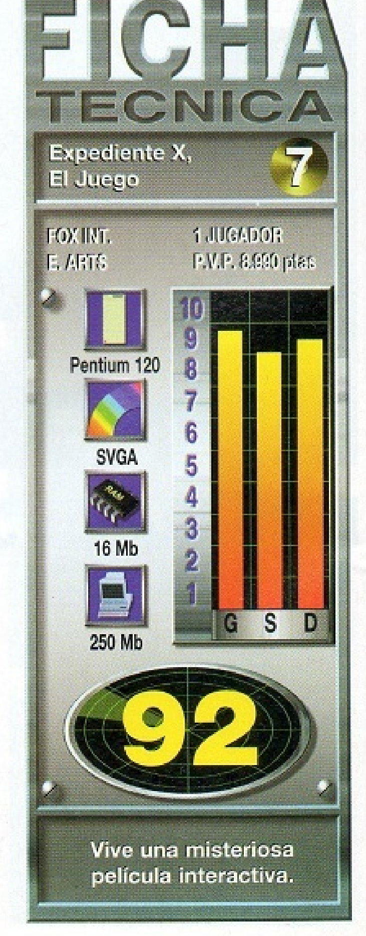
Además, las escenas no suelen ser estáticas. Normalmente hay algo, ya sea un objeto o un personaje, que se mueve y ayuda a animar el desarrollo del juego. Las transiciones entre distintas localizaciones suelen mostrar los efectos típicos del género. Están bien realizadas y ponen su granito de arena para que el producto mantenga una estética uniforme.

De los vídeos no se puede decir más que son de indudable calidad, como era de esperar. A ello contribuye en gran medida la actuación de los estupendos actores que participan en la serie, que no han bajado la guardia para la realización de este título.

El apartado del audio también presenta unas altas cotas de calidad. La música incluida contribuye a crear una atmósfera de misterio y los efectos de sonido ambientales añaden un toque de intriga a la historia digno de mención. También hay que destacar el excelente trabajo de los actores de doblaje que nos permiten seguir la historia en nuestro idioma.

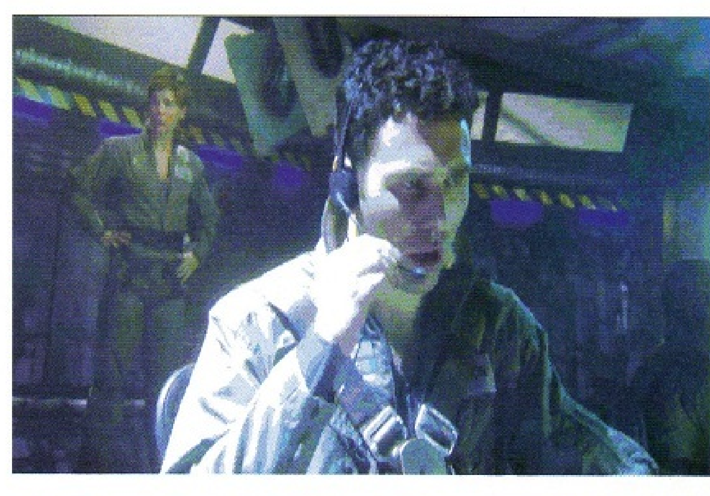
Expediente X es una estupenda aventura en la que predomina claramente un factor: la calidad. Recomendado tanto a los aficionados al género como a los innumerables seguidores de la serie.

F. DE LA VILLA



MECH COMMANDER

Si ya has tenido la suerte de pilotar un Mech, Microprose te ofrece ahora la atractiva oportunidad de dirigir a todo un grupo de los mismos. Si lo dejes pasar... te arrepentirás.



Ahora que los derechos de la saga *Mechwarrior* han pasado a manos de Microprose, ya se comienzan a ver los primeros cambios. El juego que os presentamos en esta ocasión también está dedicado a los Mechs, esos poderosos robots de combate pilotados por seres humanos. Sin embargo, **Mech Commander** enfoca el tema desde otro punto de vista. Ahora puedes convertirte en comandante de un grupo formado por varias de estas potentes máquinas.

Así, **Mech Commander** es un interesante juego de estrategia en tiempo real que posee todos los ingredientes característicos del género. Como suele ser habitual, el cometido del jugador consiste en resolver felizmente una serie de misiones de creciente dificultad. Antes de comenzar cada una de ellas nos indican los objetivos y nos muestran un mapa genérico del terreno para que nos hagamos una composición de lugar.

RECOMENDADO

Una vez que conocemos los detalles pertinentes, podemos ir a la bahía de los Mechs o realizar algunas compras. Lo primero nos permite cambiar la configuración de nuestros robots y realizar reparaciones. Lo segundo está destinado a mejorar nuestros recursos. Nos permite contratar nuevos pilotos y adquirir nuevos robots, componentes y vehículos. Los pilotos se caracterizan por una serie de habilidades como el disparo, la forma de pilotar y la destreza en el salto y el uso de sensores. Todas las habilidades tienen un valor asociado que se representa mediante una barra de color verde. Cuanto mayor es la barra, más desarrollada está la habilidad. Los pilotos también se caracterizan por su rango, que indica su nivel de experiencia, así como por su precio.





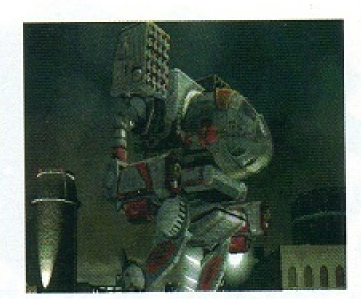
En cuanto a la compra de material, dispones de un amplio abanico de posibilidades. Puedes elegir entre diez robots y cinco vehículos diferentes. Cada robot tiene una función determinada. Los hay ligeros y pesados, rápidos y lentos. Algunos de ellos están pensados para la exploración del terreno y la realización de pequeños escarceos. Otros están diseñados específicamente para tareas de asalto.

Además, dentro de cada tipo existen tres variantes. La más habitual y, normalmente, más barata, es la que tiene estructura reforzada. La siguiente tiene la estructura estándar, pero dispone de más armamento. La última no presenta ni lo uno ni lo otro, pero incluye un motor de propulsión para la realización de saltos que le permitirán evitar obstáculos del terreno. Asimismo, podemos comprar cualquiera de los más de 20 elementos que permitirán mejorar las capacidades de nuestros Mechs. Hay diversos tipos de accesorios y armas, entre las que figuran misiles, cañones, lanzallamas y láseres.

Por último, debemos elegir el equipo que llevará a cabo la misión. Un buen detalle incorporado al juego es la posibilidad de organizar el equipo en pequeños grupos. De este modo se consigue un manejo muchísimo mejor de las unidades en el terreno de juego. Además, proporciona una manera muy sencilla de estructurar las distintas misiones. Por ejemplo, es posible asignar a un grupo determinado la defensa de una construcción y a otro la destrucción de un objetivo enemigo.









El juego en sí es bastante fácil de controlar. No aparecen las típicas y complejas opciones de construcción de unidades, como en otros títulos similares. En este caso el jugador sólo debe concentrarse en dar las órdenes adecuadas a sus unidades y en conseguir los objetivos de la misión. Sólo hay que tener en cuenta dos aspectos importantes.

En primer lugar, es fundamental conservar la integridad de los robots de misión en misión. Si uno de ellos resulta seriamente dañado, entonces conviene apartarlo de la acción para no perderlo definitivamente. Al finalizar con éxito una misión se nos recompensa con dinero, por lo que es el momento idóneo para realizar reparaciones y hacer nuevas compras. En segundo lugar, hay que saber sacar provecho del terreno. Los robots situados en una zona elevada tienen un mayor rango de visión y pueden defender mejor su posición.

En el apartado de los gráficos, **Mech Commander** presenta una calidad muy elevada. A diferencia de sus predecesores, no hay gráficos vectoriales con texturas. Todo lo que se puede ver en la pantalla son mapas de *bits*, eso sí, muy bien realizados. El juego incluye dos niveles de detalle. El nivel por defecto muestra una buena porción del terreno, pero no permite apreciar los detalles de los vehículos y de las construcciones sobre el terreno. El otro nivel muestra una imagen más cercana y, por tanto, más detallada, pero se reduce el campo de visión.

Si no se ha realizado la instalación completa, el cambio de un modo al otro implica una breve y molesta parada por los accesos al CD-ROM. La única forma de evitarlo pasa por instalar 224 megas adicionales. En cualquier caso, el terreno está bien construido y presenta un aspecto muy convincente. Por otra parte, las unidades y los edificios están correctamente realizados.

Las animaciones son de calidad y no se les puede poner ninguna objeción. Sin embargo, los pocos vídeos incluidos en el programa no son como para tirar cohetes. El más destacado de todos ellos es el de introducción, que muestra una curiosa escena de combate urbano.

El sonido, por su parte, no está nada mal. La música que han introducido consigue crear una atmósfera intrigante y los efectos de sonido cumplen perfectamente con su cometido. Sin embargo, las voces de los pilotos que manejan los monstruos de metal no son todo lo buenas que cabría esperar debido al exagerado efecto de distorsión que han aplicado a todas ellas.

F. DE LA VILLA



FICHA TECNICA

Mech Commander 1

MICROPROSE
PROEIN, S.A.

1-8 JUGADORES
P.V.P. Consultar

Pentium 166
SVGA
16 Mb
150 Mb

10 9 8 7 6 5 4 3 2 1
G S D

88

Monstruos mecánicos en pie de guerra.

ALTERNATIVAS



WARGAMES
Accolade•Electronic Arts
Otro juego de estrategia de robots, pero basado en un motor 3D.



DUNE 2000
Westwood•Virgin
Una revisión del clásico título de estrategia de Westwood.

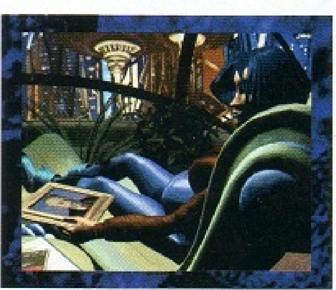


CORE CONTINGENCY
GT Interactive•New Software Center
Actualización del juego de estrategia de Cavedog.

ZERO ZONE

Atrévete a vivir una aventura cibernética con un título que sigue las pautas marcadas por el gran clásico futurista Blade Runner, en novela, en película y en juego.





Tras una dura infancia y adolescencia, siendo un desamparado huérfano que ha tenido que hacerse a sí mismo, un día te llega la noticia de la existencia de tu padre, alguien a quien te habías acostumbrado a ignorar totalmente. Para tu desgracia, se debe a que el buen hombre te ha incluido en su testamento.

Desconcertado por este aluvión de noticias frescas, acudes a la lectura del testamento y descubres que tu desaparecido padre te ha cedido el control de la mayor empresa de desarrollo cibernético del mundo: Kanary. Tras asumir el control de la compañía concentrarás todos tus esfuerzos en descubrir quién ha matado a tu padre, tras lo cual te verás inmerso en una maquinación de dimensiones bíblicas.

Los párrafos anteriores son la sinopsis de **Zero Zone**, una nueva aventura gráfica que viene a completar este mes este tipo de lanzamientos, un poco olvidados por las casas de programación en los últimos meses en beneficio de los arcades 3D. En este caso ha sido la compañía Microfolie quien ha desarrollado este producto, que es interesante por algunos de los aspectos de su completa realización.

En primer lugar cabe destacar que el juego corre directamente desde el CD-ROM y sólo utilizará nuestro disco duro para salvar las partidas. Esto se agradece, dado lo cargado que está el disco duro de información con el espacio ocupado por algunos de los últimos juegos. Sin embargo, si no disponemos de un lector de CD-ROM de garantía y velocidad, nos ralentizará un poco el juego.

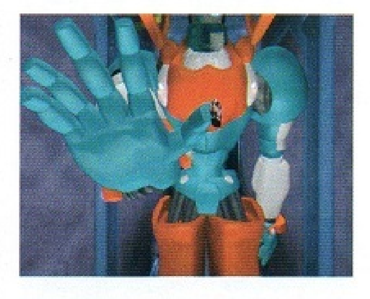
Por otra parte, la interfaz del juego es agradable. Como dato novedoso nos ofrece la posibilidad de mover nuestro punto de vista 360 grados a nuestro alrededor. Una mano aparecerá ofreciéndonos las opciones disponibles en cada momento y dirección.

Podremos interactuar con el entorno bien hablando con la gente o utilizando los elementos dispuestos a lo largo del "mapeado" del juego. También podremos acercarnos y movernos por las habitaciones. La transición entre las distintas partes se realiza mediante transparencias en lugar de añadir secuencias, lo cual da una impresión un poco pobre. Asimismo, la calidad gráfica no es excesiva. Gana en la "renderización" de los personajes, pero la nitidez de los decorados es más bien escasa.

Un detalle interesante es que el título está íntegramente traducido al castellano, tanto voces como mensajes, lo cual mejora su jugabilidad, pues la historia es de por sí bastante compleja.

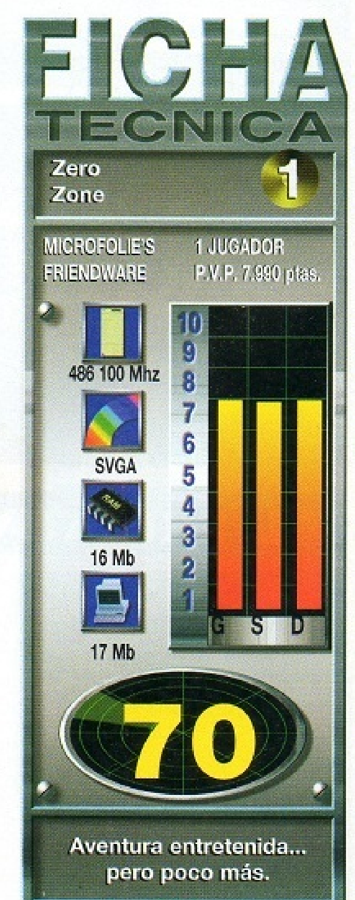
En conjunto, nos encontramos ante un título correcto e interesante, pero cuyo acabado final le impide ser considerado un título mayor.

A. J. Novillo









ALTERNATIVAS



GADGET
Cryo•Friendware
Otra aventura "renderizada" de Cryo bastante interesante.



OF LIGHT & DARKNESS
Interplay•Proein, S.A.
Los señores de Interplay también controlan los entornos virtuales.

TAMAGOTCHI

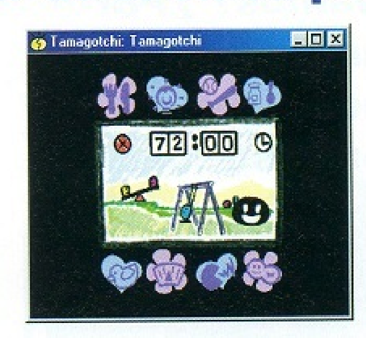
La mascota Virtual de final de siglo no podía faltar en el mundo del videojuego. A partir de ahora los seguidores del particular animal venido de más allá del Japón podrán disfrutar de él en su propio PC.

Bandai se ha decidido por fin a ofrecernos la versión informática de su fenómeno para todas las edades: el **Tamagotchi**. Después de arrasar en multitud de países en su versión de bolsillo, ahora está dispuesto a hacer lo mismo en la de ordenador.

No se trata, obviamente, de un videojuego en el más estricto sentido de la palabra. Es una pequeña mascota que habitará en tu ordenador y que tendrá un tiempo de vida limitado, más o menos similar al de la mascota de bolsillo, que dependerá de la pericia de tus cuidados.

El animalillo nace de un huevo dejado por una nave espacial, y debes ocuparte de su educación y sus primeros pasos en la vida. Tienes que realizar acciones tales como alimentarlo (con comida seria o con chucherías), echarle la bronca cuando hace algo mal, limpiarle las heces, jugar con él, etc.

Los juegos incluidos son tres. El primero de ellos venía ya en la primera edición del *Tamagotchi*: debes adivinar hacia qué lado mirará el bichillo. En el segundo tienes que adivinar en qué huevo se ha escondido, entre tres que hay. El tercero es el más entretenido de ellos. Se trata de un versión del clásico *Brickless* en el que, desde tu nave espacial, debes eliminar un buen montón de huevos, que se distribuyen de distinta manera cada vez.



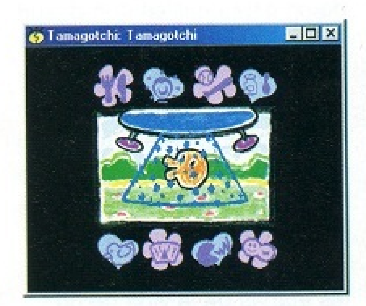
La educación del Tamagotchi se vigila a través de una serie de valores, tales como disciplina, felicidad, hambre, etc. Hay que señalar que todo esto se encuentra siempre en inglés. No se han molestado en traducirlo, y aunque eso no afecta al desarrollo del divertimento, es un detalle que nunca pasa desapercibido.

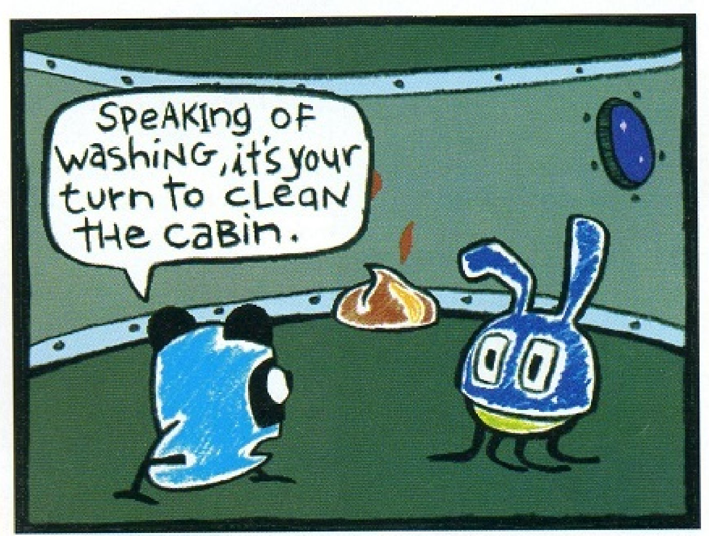
El vídeo de introducción, en el que se muestra una nave con dos tamagotchis que discuten y acaban "plantando" un huevo en nuestra querida tierra, está hecho al estilo, un poco tosco pero gracioso, de dibujos animados como *Beavis & Butt-Head*. Es simpático e infantil, como los restantes dibujos del programa. Éstos están realizados con colores llamativos, siempre como si hubieran sido diseñados por un niño.

Los sonidos son graciosos, aunque a fuerza de mucho oírlos te cansas de ellos. Destacan los que realiza el animal al comer, o cuando le estás echando la bronca.

Un producto simpático que podrá entretener a los que pasen muchas horas sentados en el ordenador.

P. López

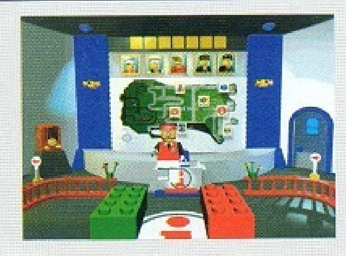




ALTERNATIVAS



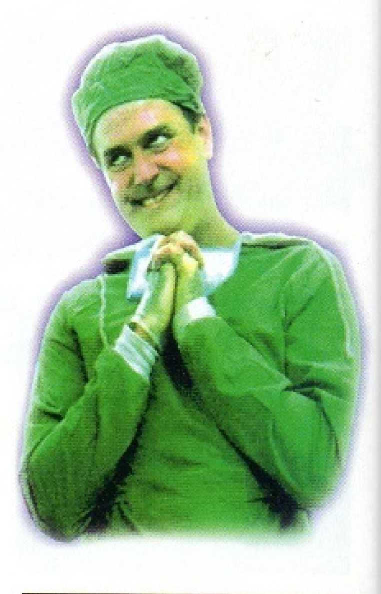
PETZ II
Mindscape•Proein, S.A.
Otra mascota virtual muy divertida que combina perros y gatos.



LEGO ISLAND
Mindscape•Proein, S.A.
Un juego para niños basado en el juguete de construcción.



MONTY PYTHON´S THE MEANING OF LIFE



¿De dónde venimos? ¿Adónde vamos? ¿Por qué estamos aquí? Estas preguntas nos las hemos hecho todos en algún momento. Ahora los Monty Python nos responden a su manera.







De nuevo llegan a los PCs las locuras de este grupo británico, tras sus dos incursiones anteriores, *El circo volante* y *Los caballeros de la mesa cuadrada*. La película que han tomado en esta ocasión como base es la que posiblemente tiene el título más filosófico. Al igual que en la película, vas a tener que descubrir cuál es el sentido de la vida, por qué estamos aquí y adónde nos dirigimos, viajando a lo largo de las principales etapas de la vida de un ser humano. Tienes que comprender cada fase para entender el todo. Por supuesto, las situaciones son surrealistas y muy humorísticas, al estilo de sus autores.

El juego se desarrolla a lo largo de unas cuantas fases, conectadas entre sí por la Rueda de la Vida, por las cuales puedes viajar en cualquier orden. En cada una de estas partes habrás de ir buscando ciertos objetos que deberás usar en otros apartados. En estas secciones se te presentará un escenario activo, en que algunas partes del mismo reaccionarán al pulsar con el ratón. Estos escenarios, generalmente, son de 360 grados; es decir, puedes desplazarte a derecha e izquierda hasta volver al punto inicial. Para avanzar hacia el objetivo final de cada escenario deberás ir activando los lugares adecuados.

Algunas fases tienen en su interior pequeños juegos, como preguntas y respuestas, campo de tiro o realizar una operación de cambio de órganos en vivo, lo que exigirá un poco de precisión por parte del jugador para no tener que utilizar demasiados pacientes.

Todo lo que vas a realizar has de hacerlo con un punto de vista humorístico y surrealista, principales virtudes de los Monty. Habrá cosas verdaderamente absurdas (mejor dicho, habrá algunas que no lo serán), otras que no parecerán tener sentido alguno y otras que no tendrán nada que ver con el objetivo, pero te harán reír. Como ves, es un juego muy especial.

El aspecto gráfico está basado en la estética de la película, de la cual recoge numerosas escenas, unas como simples vídeos y otras reproducidas de manera interactiva. También han añadido nuevas escenas y material de todos los componentes del grupo. Está realizado en alta resolución, y los gráficos en modo entrelazado. Los gráficos son surrealistas y no persiguen la belleza plástica, sino sorprender al espectador.

Desde luego es un producto orientado a un sector muy específico del mercado, lo cual explica el hecho de que no vaya a ser traducido. En efecto, deberás dominar el inglés para sacar todo el jugo y el juego a este producto. Y, además, va a tener una tirada limitada dentro de nuestro país. Dedicado a los verdaderos fanáticos del grupo Monty Python.

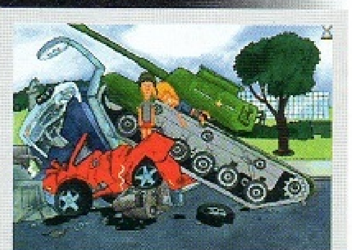
A. VEGAS



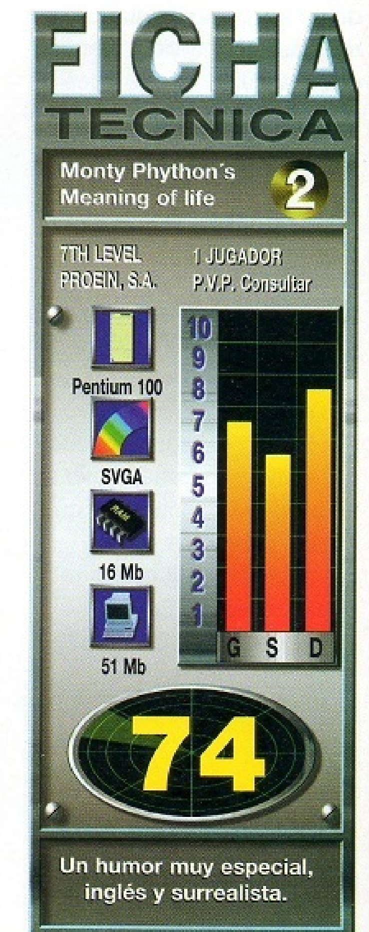
ALTERNATIVAS



QUEST FOR HOLY GRAIL
7th Level•Erbe
Anterior aventura de los Monty Python en PC y compatibles.



VIRTUAL STUPIDITY
Viacom•CIC
Otro juego parodia, ahora ya descatalogado.



DEER HUNTER

Si eres cazador, desempolva tus armas y sal a por el ciervo con este juego de Sunstorm. Si no, prepárate a sufrir una auténtica pesadilla.

Nos encontramos ante el juego más vendido en Estados Unidos durante los últimos meses. Pensarás, pues, que debe de tratarse de la Octava Maravilla en cuanto a nivel técnico se refiere, la obra maestra de algún programador suficientemente inspirad, o un programa increíblemente novedoso... Pues, a excepción de la última opción (y en parte), del resto ni hablar.

Se trata de un simulador de caza del ciervo (he aquí lo novedoso), pero también se trata uno de los productos más aburridos al que nos hemos podido acercar desde hace años. Debemos seguir los señuelos que dejan los ciervos (rastros de cuernos, boñigas, pisadas...) con nuestra arma en ristre, para acabar acorralándolos y cazándolos como Dios manda.

Hasta aquí parece bastante interesante (para quien le guste la caza...), pero cuando compruebas que los rastros debes encontrarlos en un mapa en perspectiva cenital moviendo un cursor por el mismo, y que cuando sacas el arma se trata de un escenario plano con unos árboles y elementos en diferentes planos y escalas, se te cae el alma a los pies.

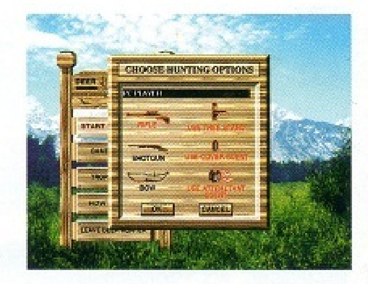
Si a esto le añadimos que para encontrar un ciervo podemos pedir ayuda a algún ente divino (media hora tardó en encontrar uno el que aquí escribe...), nos encontramos ante un juego aburrido donde los haya.

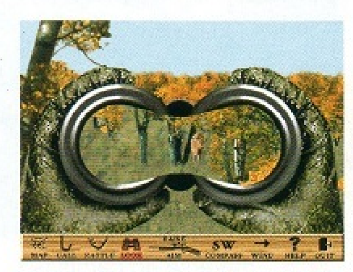
Menos mal que los gráficos no están del todo mal, como por ejemplo los de las armas. Éstas son tres (arco, rifle y escopeta), y las podremos utilizar en los cuatro distintos escenarios que aparecen en el CD-ROM, uno de ellos de entrenamiento. Merece la pena destacar el efecto de aumento de los prismáticos y la mirilla del rifle.

Pasando al apartado sonoro, debemos destacar que la musiquilla no es nada del otro mundo, ni tampoco molesta. Una vez dentro del terreno de caza desaparece, ya que debemos estar atentos a los ruidos de la naturaleza, y a los que nosotros emitamos (podemos imitar el ruido de un ciervo y su entrechocar de cuernos para atraerlos). En efecto, los efectos FX son lo mejor del programa.

La verdad es que pensándolo bien el programa tiene su cosa, pero por supuesto si te gusta la caza. El resto del público hará una mala inversión en él, ya que es un programa muy específico. Lo bueno que ha tenido es que en los Estados Unidos ha logrado a atraer a un público no acostumbrado a los juegos de ordenador, cosa que esperemos también ocurra en nuestro país.

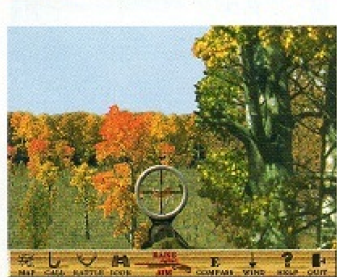
D. Gozalo



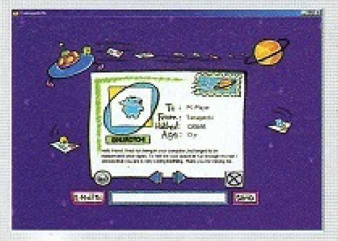








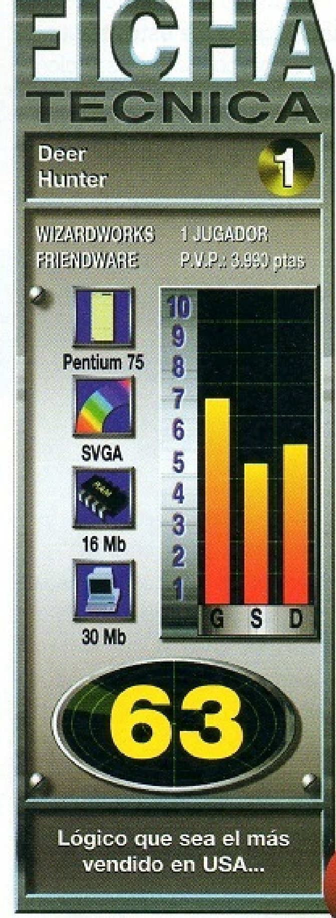
ALTERNATIVAS



TAMAGOTCHI
Bandai•Arcadia
Preferimos este tipo de mascotas virtuales...



NIGHTMARE CREATURES
Kalisto•Proein, S.A.
Eliminar mostruos es bastante más divertido que cazar ciervos.



JUEGOS

HP JET SPEED

Nos enfrentamos en esta ocasión a un título escalofriante. No es de terror, pero su calidad es tan baja que te da sudores fríos. Podemos decir sin temor a equivocarnos que alguien ha confundido la velocidad con el tocino.







A veces es mejor no meterse en camisas de once varas, o eso dicen. Y eso es lo que hace uno cuando entra en un terreno movedizo que, además, no conoce bien. Es lo que le ha pasado a una de las grandes del hardware del mundo, Hewlett Packard, cuando ha pisado el inseguro suelo del software. Los señores de esta compañía han decidido realizar una campaña de promoción de sus servidores de impresión HP JetDirect mediante un videojuego y el resultado ha sido todo un fiasco.

Lo cierto es que dentro de las páginas de esta revista no solemos conceder espacio a programas de muy baja catadura, pero esta ocasión es bastante especial, pues se trata muy probablemente del peor programa de la historia del videojuego. Se trata de un programa de carreras de coches del estilo de Scalextric preparado para cuatro vehículos.

Alguna esperanza (poca, la verdad) nos dio el vídeo de introducción, pero apenas tiene diez segundos de emoción. Los circuitos (tan sólo tres de ellos, en realidad) transcurren entre las interioridades de los productos de la casa, en su función de promoción. A lo largo de las carreras tendrás que atrapar recargas de energía y turbos, cambiar de carril, empujar a los rivales, etc.

Si superas los circuitos en un tiempo determinado tendrás un coche nuevo: un Taxi londinense, un Pick-up de Dodge y un Jaguar XK8. Si superas los tres circuitos, obtendrás un Ferrari F355. De todas formas, con lo malos que son los gráficos y lo desastroso de la simulación, igual te dará un coche que otro. Es una pena que no hayan aprovechado el patrocinio de HP sobre el mencionado Ferrari para dar un *look* algo mejor al juego o, mejor, para darle un *look*, cualquiera que fuese.

Lo único que de alguna manera se puede destacar es la posibilidad de que se conecten en una red cuatro jugadores. Sin embargo, mejor se lo pasarán los oficinistas si se ponen a echar carreras a lo largo de los pasillos de su empresa. El apartado sonoro se encuentra a la altura del resto del "juego": rugidos de motor que parecen simples gases y algunas musiquillas que, la verdad, es mejor olvidar.

Hay que decir que el programa es gratuito. Pero, ¿jugaríais también con piedra pómez si la diesen gratis? Podéis bajároslo en la dirección de Internet www.hp.com/go/racing, así como salvapantallas y algunas imágenes del juego.

¿Qué más podemos decir? Menús oscuros, circuitos aburridos, escenarios planos, sonidos ridículos, emoción nula... Yo, en su lugar, me centraría en las impresoras, pues un título así no se lo recomendamos ni a nuestro peor enemigo.

P. LÓPEZ



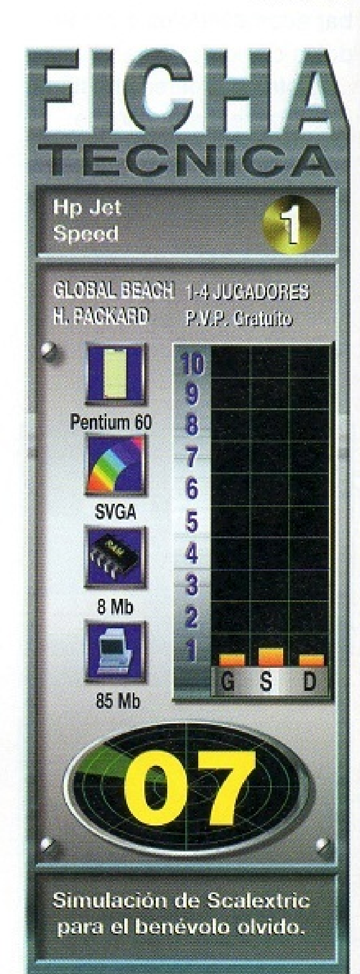
ALTERNATIVAS



MICROMACHINES V3
Codemasters•Proein, S.A.
Un programa de coches en tres dimensiones súper divertido.

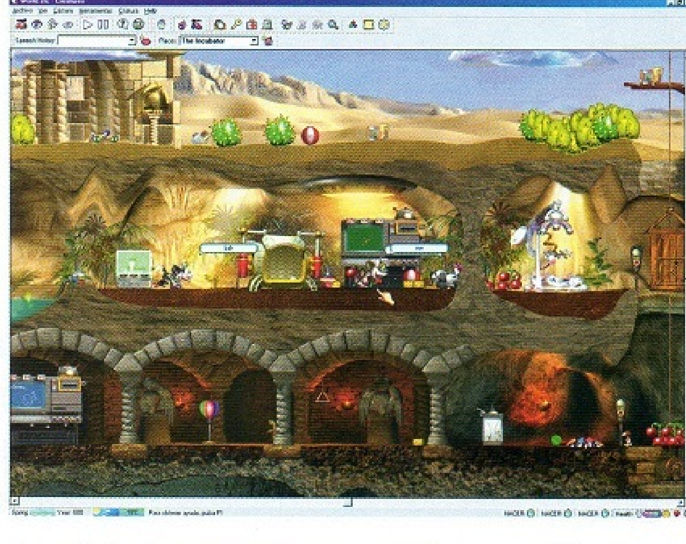


IGNITION
NMS•Virgin
Éste es uno de los mejores juegos de cochecitos.



CREATURES 2

Aunque se trata ya de una segunda parte, lo cierto es que es un programa con una indiscutible originalidad. Disponte a hacer crecer con salud a tus propias criaturas.



A pesar de no contar con una gran aceptación en nuestro país, la primera parte de Creatures supuso una auténtica innovación en el mundo del software lúdico. Por primera vez teníamos que controlar la existencia de unos seres, denominados Norns, que disponían de su propia inteligencia. Nuestra labor era educarlos de la mejor manera posible para que se pudieran desenvolver en un mundo lleno de problemas. Esta segunda parte ha tardado dos años en aparecer, aunque el fundamento es el mismo. Se ha renovado por entero técnicamente; ahora disponemos de gráficos SVGA que le dan mucho más colorido. Además, las criaturas serán más inteligentes y aprenderán mucho más rápido, pero a la par son mucho más independientes.

El juego se desarrolla en un mundo denominado Albia. Un año en Albia equivale a ocho horas, divididas en cuatro estaciones de dos horas cada una. Partiendo de un sencillo huevo, a los pocos segundos aparecerá un Norn macho o hembra, según el sexo que hayamos elegido. Su longevidad será de unas 10 horas.

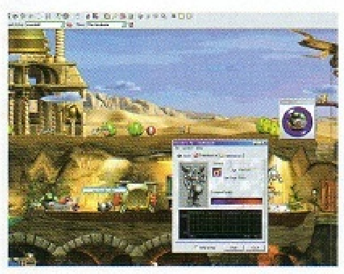
Tu primer objetivo será enseñar al Norn a seguir tu mano cuando se lo ordenes. Posteriormente debes mostrarle conceptos como mirar, comer, saltar, correr y un largo etcétera mediante la máquina que dispones para este efecto. Después, tu Nord debe aprender las palabras básicas para indicarnos su estado anímico y sus necesidades, con una nueva máquina. Una vez haya aprendido a hablar, entenderás sus necesidades y le sugerirás acciones.

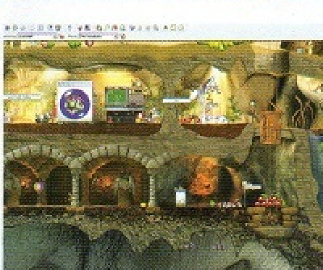
A cada Nord se le podrá dar una identidad completa, con nombre, fecha de nacimiento, padres, etc. Cuando quieras dirigirte a ellos siempre tendrás mas posibilidades de obtener su atención si los llamas por su nombre. Debes tener en cuenta que los bebés de Nord suelen ser bastante traviesos y no siempre responderán a las ordenes que les des. En estos casos, la paciencia será la madre de toda ciencia. La inteligencia artificial se ha cuidado tanto que a veces incluso se hace inevitable ocultar el puntero del ratón, pues pueden coger la manía de perseguirlo de forma obsesiva.

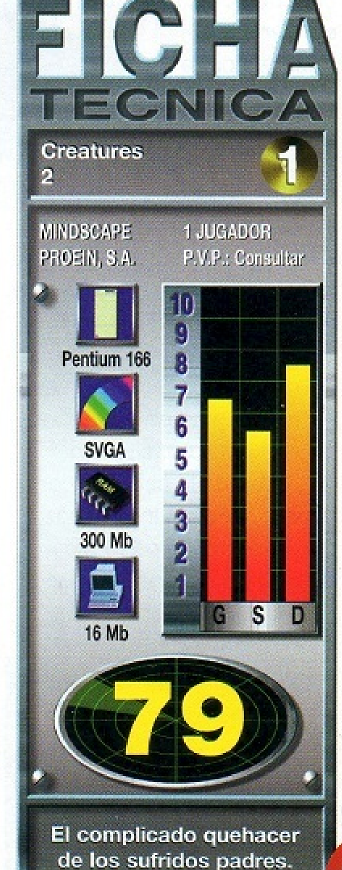
La opción más curiosa es la de intercambiar tus Nords a través de Internet, con lo que las posibilidades del programa se multiplican enormemente.

Se ha conseguido un entorno realmente atractivo visualmente, sobre todo debido al uso de una colorida paleta de colores, acercándose mucho al mundo del dibujo animado. A pesar de ello, todo el entorno es 2D, por lo que tampoco os esperéis alardes excesivos. Los sonidos complementan a los gráficos en su aspecto más divertido, la música acompaña sin molestar en ningún momento.

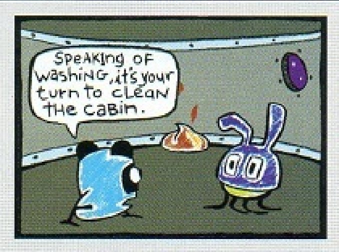
L. Martínez







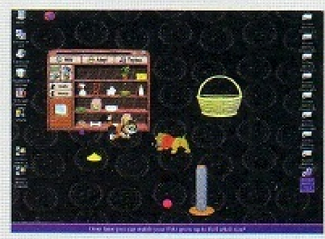
ALTERNATIVAS



TAMAGOTCHI

Bandai•Arcadia

La mascota virtual más famosa, también en PC.



PETZ II

Mindscape•Proein, S.A.

Perros y gatos juntos en un divertido programa para niños.

LARRY´S CASINO

Nuestro más querido héroe de juergas nocturnas, rey único de todos los vicios conocidos y por conocer, ahora está metido en al juego. Ha comprado un casino y nos invita a participar en él. De modo que ahora se trata, simplemente, de "fundir la pasta" a todo trapo.

Sierra, en su primera versión "no de aventuras" de Larry Laffer, ha optado por seguir en el ambiente en el que se movía el archiconocido personaje y nos trae un estupendo casino. El detalle más interesante es que se puede jugar tanto *off-line* como *on-line*. Sin embargo, el programa sólo despliega todo su encanto cuando se juega a través del servidor en Internet won.net.

Nuestro personaje parte de su habitación de hotel, pocilga sin parangón, pocilga donde las haya, pocilga de pocilgas. En ella podemos elegir nuestra cara en una especie de teletienda, de entre varios hombres y mujeres. Éste será el aspecto que tengamos ante los demás. También existe una especie de máquina de adivinación cuya tarea fundamental consiste en "taladrarnos la cabeza" con chistes y frases ingeniosas. Esto destaca la parte más negativa del juego, ya que todas las locuciones y los textos escritos están en el más puro americano, variedad "chicle-en-boca". A menos que se domine este idioma de forma bastante fluida, nos perderemos muchas de las gracias de las que el juego está lleno. De hecho, hay varios miles de frases jocosas, con lo que se asegura que la repetición de las mismas es realmente mínima.

RECOMENDADO

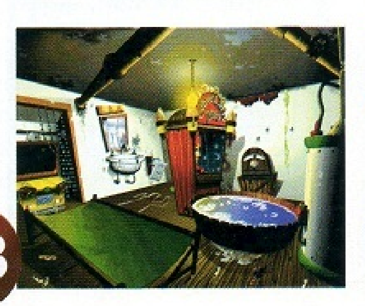
Una vez que entramos en el casino en sí, nos encontramos con que hay seis juegos para la modalidad *off-line*, así como otras doce habitaciones que representan restaurantes, bares y espectáculos varios para la modalidad *on-line*. En estos lugares nos podemos relacionar con todas las personas que se conectan al servidor de casino de Sierra, won.net.

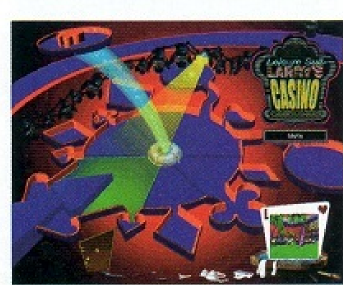
Todos los juegos contra otros (sean del ordenador o jugadores de Internet) se realizan sentados en un *jacuzzi*, por curioso que esto parezca. En el caso del *off-line*, cada vez que se acaba el dinero el programa da más sin ningún problema. En *on-line*, sin embargo, la cosa se complica un poco ya que, si se pierde todo lo que se tenía, hay que ir a las salas de espectáculos y volver a ganarlo, por ejemplo, contando chistes y recibiendo los votos de los demás. Esto representa otra dificultad para aquellos que no dominan el idioma, ya que resulta complicado hacer reír con un chiste si no se traduce adecuadamente.

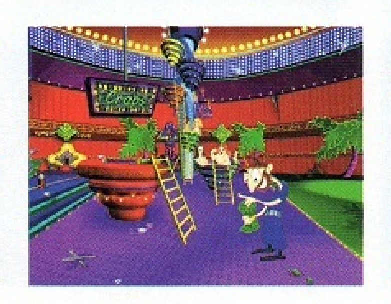
Los seis juegos *off-line* (que también se pueden jugar en Internet) son: tragaperras, dados, ruleta, blackjack, rueda de la fortuna y póker. Las máquinas tragaperras existen en tres variedades, una de bolos, una tropical y otra de las voluptuosas Space Babes (chicas del espacio). La metodología de juego es idéntica en las tres y lo que cambia son los premios y el precio de la partida.

En los dados disponemos de dos diferentes mesas de juego, en las que la variación consiste en los límites de la mesa y la apuesta mínima. Lo mismo se aplica al póker y blackjack; en esta última hay tres mesas con valores de juego distintas. En la ruleta hay dos mesas y decidir si queremos jugar con las reglas de Nevada o Atlantic City.

















Las opciones de personalización son una de las facetas realmente más potentes del programa, ya que evitan el aburrimiento inherente a jugar cuando el dinero es ilimitado.

Así, el blackjack se puede jugar según las reglas de Las Vegas Strip, Downtown Vegas, Atlantic City y Reno, además de disponer de otra docena de posibilidades de configuración del juego y del que reparte las cartas, así como cuándo la banca se ha de plantar. En el caso del póker hay cinco variedades para los juegos de *on-line* y *off-line*, así como una sexta adicional, sólo para Internet.

Finalmente, también los dados se pueden personalizar en cuanto al número de impares libres. El resto de las opciones afectan al juego en sí, como velocidad, frecuencia de las burbujas de cómic de los que hablan, etc.

En cualquier momento podemos pasar por la recepción del hotel para cambiar de habitación y prosperar un poco, aunque esto nos costará parte de nuestro dinero. Igualmente es posible acceder a una tienda de regalos para llevarle algún presente a una chica e intentar casarnos con ella en la capilla del juego. Y si no queremos ligar con ninguna mujer podemos hacer generosos regalos a cualquier de los compañeros de juego, para impresionarlos con nuestra buena suerte. Estos regalos sólo se pueden comprar con dinero *on-line* y la lista de los que poseemos se guarda en el servidor won.net de Sierra.

Muchos juegos nos permiten recuperar dinero. En *Say What?* hemos de enviar una palabra a los demás y realizar una definición graciosa de las que recibimos nosotros. En *Clean Comedy Club* recibiremos dinero a cambio de nuestros chistes. En *Pickup Master* se sigue una dinámica parecida a *Say What?* para obtener más dinero. Finalmente, en el *Raunchy Dome O'Comedy* obtendremos más LarryBucks (la moneda del juego) contando chistes verdes o pasados.

La última opción es la de pasarse por uno de los diferentes bares y restaurantes que existen dentro del programa, algunos con ciertas resonancias, como The Food Through, Planet Larry, Le Trapeze, etcétera. La única finalidad de los mismos es la de charlar con tranquilidad con los demás.

La ambientación musical es buena. Los gráficos también están bastante cuidados, con una buena mezcla entre "renderizados" y dibujos animados. En los ratos en que no hacemos nada en el juego, o simplemente porque sí, aparecen los más variopintos personajes. Lástima que esté a una resolución fija 640x480 y no se pueda variar el tamaño de la pantalla. En un monitor a 1280x1024 pierde un poco.

F. Escudero





ALTERNATIVAS



RISK

Hasbro•Electronic Arts

El juego de tablero también tiene su correspondiente versión PC.



CHESS SYSTEM TAL

Oxford G.•System 4

El ajedrez sí que es todo un clásico de los juegos.



MONOPOLY WORLD CUP

Hasbro•Electronic Arts

El juego económico de tablero adaptado al deporte rey.

WARGAMES

Muchos son los programas de estrategia en tiempo real que hay en el mercado. WarGames es uno más de ellos pero, por lo menos, presenta una interesante novedad.

¿Recuerdas la película *Juegos de guerra*, en la que un joven hacker está a punto de hacer estallar la Tercera Guerra Mundial? Pues bien, **WarGames** es un juego ligeramente basado en aquel clásico. Varios años después de los hechos acaecidos en el film, el famoso NORAD ha pasado a utilizar superordenadores para controlar todos los sistemas de defensa del país.

En un proyecto de alto secreto, la WOPR (cuyo nombre, por cierto, recuerda a una famosa hamburguesa) ha sido reprogramada para que sea capaz de dirigir cualquier conflicto bélico sin necesidad de intervención humana. Tú, como buen *hacker*, has logrado infiltrarte en su simulador de combate y te pasas horas y horas jugando a la guerra.

Como puedes ver, el argumento es un poco absurdo y apenas sirve para justificar un nuevo juego de estrategia en tiempo real. **WarGames** es un auténtico clon de juegos de reconocido prestigio como *C&C: Red Alert* y *WarCraft II*. La única novedad reside en el apartado gráfico. En lugar de mapas de *bits* utiliza gráficos tridimensionales con texturas.

Hay dos bandos en contienda. Al comenzar el juego puedes escoger uno, aunque la elección no tiene demasiada importancia porque ambos son muy parecidos. Una vez dentro del campo de batalla tu misión consiste en levantar construcciones, utilizar sabiamente tus unidades y no descuidar el nivel de recursos. Es decir, lo mismo de siempre.

La gran novedad de **WarGames**, tal y como se anticipaba anteriormente, consiste en los gráficos. Tanto el terreno de juego como las propias unidades y edificios están construidos mediante gráficos vectoriales. Esta característica ofrece al jugador una gran variedad de puntos de vista. La cámara se puede girar desde 0 a 360 grados, y existen tres niveles de aumento de imagen. La ventaja de utilizar un motor 3D es que permite la creación de efectos más realistas. Por ejemplo, los vehículos tiemblan cuando están recibiendo impactos y cuando explotan se ve cómo sus pedazos saltan por los aires.

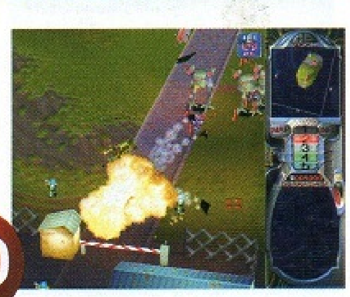
El único problema de todo esto es la calidad de los gráficos, que se queda un poco corta. Las texturas son adecuadas, pero los modelos tridimensionales son un tanto sencillos y podrían estar mucho mejor animados. Por si esto fuera poco, las unidades más pequeñas se nota que están hechas con un solo polígono, adornado, eso sí, con texturas animadas. Por otro lado, la música presenta una calidad aceptable, pero los efectos sonoros dejan mucho que desear.

WarGames es un juego que, sin duda, gustará a los fans incondicionales del género, aunque no llegue a convencerlos por completo.

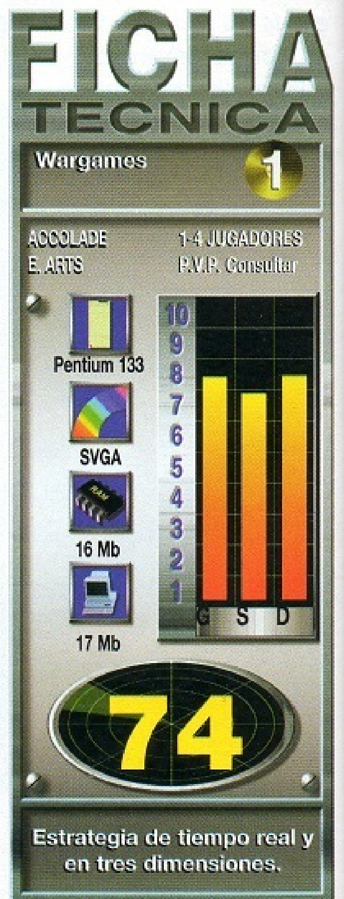
F. de la Villa







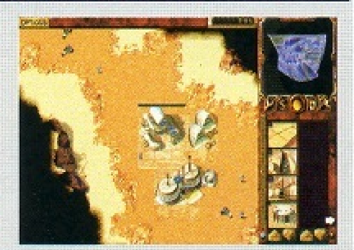




ALTERNATIVAS



MECH COMMANDER
Microprose•Proein, S.A.
Todo un señor juego de estrategia basado en los conocidos Mechs.



DUNE 2000
Westwood•Virgin
Revisión del clásico programa de Westwood.

Los chicos de Eidos han optado por realizar un juego rápido y adictivo, frente a la difícil tarea de obtener un producto que sea verdaderamente original.

DOMINION STORM



Si el mercado del software lúdico no contara todos los meses con varios programas de estrategia en tiempo real similares al afamado *Command & Conquer*, empezaríamos a sospechar que alguna extraña fiebre habría cundido entre los programadores. Frente a la inutilidad de esfuerzos en la infranqueable barrera de la innovación, se está optando por escoger caminos más sencillos en conceptos, pero no por ello menos trabajados.

Ésa es la clave de **Dominion.** Ante la impotencia de conseguir algo realmente original, se ha optado por una gran calidad técnica, una gran tensión y velocidad de juego y, sobre todo, una adicción que puede llegar hasta limites insospechados. Además, cuenta con el aliciente de estar desarrollado por el conocidísimo John Romero, componente del equipo que desarrolló Doom, que siempre ha estado en la parte "caliente" del complicado mundillo de las grandes empresas productoras.

El argumento que se nos propone realmente pasa inadvertido, cosa que por otra parte es comprensible. Año 2144..., podéis imaginaros fácilmente el resto: la temida y eterna conquista intergaláctica. Al parecer, una nave perteneciente a los humanos ha sido derribada. Nadie declara su culpabilidad y la que hasta entonces había sido la convivencia pacífica de cuatro razas se convierte en una furiosa guerra a muerte.

Todo este consabido desarrollo argumental se puede observar en las estupendas *intros*, que son un derroche de calidad. Impactantes, tanto sonora como visualmente, te obligan a verlas repetidas veces para captar todo su esplendor. Quizás sospechando esta necesidad los programadores han incluido un apartado para poder ver de nuevo todas las animaciones que desees.

De obligada visita es el menú de opciones, donde puedes elegir la resolución empleada por el programa... ¡hasta nada menos que 1280x1024! Por desgracia, esta opción sólo será recomendable para los agraciados poseedores de grandes monitores de 20' o 21'. Si no es tu caso, opta mejor por resoluciones menores o perderás de vista a tus unidades por su reducido tamaño.

RECOMENDADO

La única posibilidad de juego es el modo campaña, aunque después de superar los diferentes escenarios podrás repetirlos. Deberás elegir una de las cuatro razas disponibles. Los expansionistas Humanos, los crueles Darken, los Scorp, con engendros genéticos naturales de su parte, y los más ruines y traidores, los Mercenarios.

Cada una de las misiones incluirá un nuevo vídeo, similar en la espectacularidad al de introducción. Una vez estés dentro del entorno del juego, lo observarás desde una perspectiva isométrica. Los escenarios y la innumerable cantidad de edificaciones están muy trabajados, con numerosos detalles atractivos a la vista que no te pasarán desapercibidos.













Por el contrario, las unidades que tienes que manejar y a las que te enfrentas son realmente pequeñas: no guardan una proporción adecuada al tamaño de los edificios. Las numerosas explosiones que continuamente se producen son bastante simples, con un pobre colorido.

La austeridad en las animaciones, sin embargo, tiene una razón de ser, ya que el objetivo primordial ha sido en todo momento conseguir la máxima velocidad de juego, incluso al elevado precio de unas unidades que estén menos definidas gráficamente. No en vano, el programa presume de obtener la no despreciable cifra de 30 *frames* por segundo.

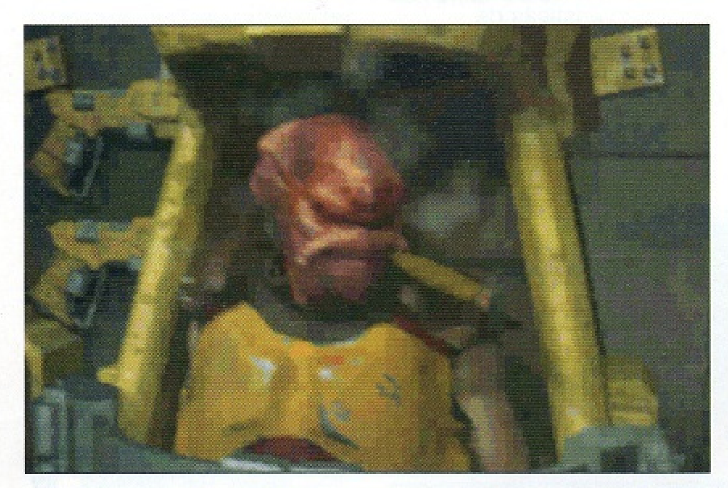
Para favorecer la tensión de juego, el manejo de la interfaz es tan intuitivo que en muy pocos minutos lo dominarás completamente. Además, al pinchar con el botón derecho en cualquier unidad, aparecerá un menú con todas las posibles órdenes que puedes darle. Éstas son muy variadas, con acciones de gran ayuda en situaciones conflictivas como hincar la rodilla para facilitar los disparos o echarse cuerpo a tierra para salvar el tipo. La gran variedad de unidades y edificios ayuda a que el juego enganche desde el primer instante.

Tanto la música, que se encuentra en formato CD-Audio, como los numerosos sonidos digitalizados que emiten los componentes de nuestro ejército, nos sumergen aún más en el sangriento fragor de la batalla .El imprescindible modo multijugador da todavía mayores alicientes a un programa de por sí estupendo.

Posiblemente, **Dominion** no será un programa memorable; sin embargo, sí será imprescindible en cualquier "juegoteca" de los aficionados al género, ya que a su favor cuenta con una jugabilidad extrema, el factor siempre más importante.

L. Martínez











ALTERNATIVAS



DARK COLONY
Gametek•Proein, S.A.
Un juego de estrategia con unos gráficos impresionantes.



MECHCOMMANDER
Microprose•Proein, S.A.
Los mechs también dan buen resultado en la estrategia.



DUNE 2000
Westwood•Virgin
El clásico de Westwood adaptado a los equipos modernos.

GOOSEBUMPS: ATTACK OF THE MUTANTS





Un conocido cómic norteamericano llega hasta los ordenadores dirigido a los jóvenes; los libros de la serie ya cruzaron nuestras fronteras, pero con el nombre de Pesadillas.

Así pues, muchos de nuestros lectores conocerán esta serie, que ya posee dos juegos de ordenador; pues, además del que comentamos, también hay un *Goosebumps: Escape from Horrorland*. El autor del cómic es el prestigioso R. L. Stine, indisolublemente relacionado con el título de esta saga.

En esta ocasión un malvado mutante con todos los rasgos de cualquier héroe de la Marvel ha decidido traspasar el mundo del cómic para hacerse con el control del mundo real y humano. Sólo un muchacho como tú, lector del cómic, será capaz de hacer frente al reto.

Se trata de una aventura gráfica con muchas características de arcade en la que tienes que ir eliminando a los malos dentro de un edificio exteriormente parecido a un tenebroso castillo medieval.

Los escenarios y los personajes poseen el estilo habitual del cómic. Sin embargo, la calidad gráfica es muy baja. En cuanto te acercas demasiado a algún personaje o una pared, se "pixela" de una forma exagerada.

De vez en cuando aparecen algunas animaciones que desarrollan el pobre argumento o sirven para presentar a algún personaje. La calidad de estas animaciones también es bastante baja.



En cuanto al sonido, algunas de las melodías son muy buenas y se dejan escuchar sin cansancio; otras, sin embargo, son algo más pesadas. De todas maneras, la dificultad del programa es un poquillo baja y antes de que te des cuenta te lo habrás acabado y no habrás podido ni fijarte en las melodías. Los diálogos, como todo el programa, se encuentran en inglés. Aún así, no es imprescindible entender completamente lo que se dice para avanzar en el programa.

Sorprende que un sello de las características de DreamWorks preste atención a programas de segunda fila, y que además les ofrezca un prestigio que puede disminuir por ese camino.



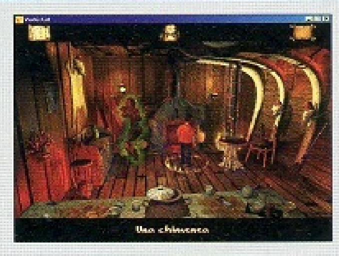
No es malo que aparezcan programas de este tipo, dirigidos a aficionados jóvenes y a bajo precio. Sin embargo, es algo que se le da bastante mejor a algunos programadores españoles.

En resumen, un producto que no destaca en ningún aspecto, pero que puede tener encanto para fanáticos del cómic y chavales poco avezados en estas lides.

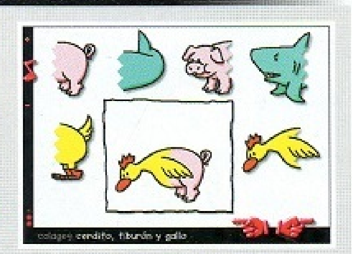
P. LÓPEZ



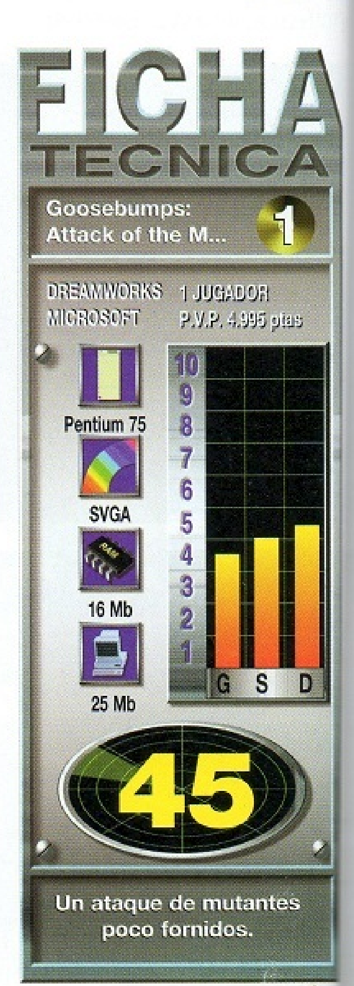
ALTERNATIVAS



VUDÚ KID
Infogrames•Erbe
Una aventura para niños bastante más interesante que *Goosebumps*.



101 EJERCICIOS
Lascaux•MLO
Para niños pequeños, el mejor que hemos visto...



101 EJERCICIOS

Un curioso educativo dirigido a los más pequeños de la casa les permitirá tener un primer contacto con el PC, y un contacto muy productivo.

Los primeros pasos con el ordenador pueden ser, en efecto, muy productivos para un niño. Pues no todo es eliminación indiscriminada de alienígenas y guerras sin fin a través del espacio. Con este producto dirigido a niños de tres a cinco años enseñar divirtiendo es un hecho.

Se trata de un programa belga de Lascaux que funciona tanto en PC como en Macintosh. Con el título original de *Sócrates*, el producto presenta los más habituales juegos infantiles que potencian la creatividad, la inteligencia y las capacidades locomotrices de los niños.

Diez apartados convertirán tu ordenador en una pequeña y divertida escuela. Las secciones son: "Formas simples" y "Formas", en las que hay que reconocer y recomponer diversas formas divididas en piezas; "Sonidos", en el que hay que identificar los sonidos y relacionarlos con las imágenes que los producen; "Parejas", en el que hay que relacionar objetos; "Colages", en el que hay que montar objetos divididos en piezas; "Números", con sencillos ejercicios numéricos; "Letras", en el que hay que completar palabras; "Laberintos"; "Puzzles" y, por último, "Varios", con diversos juegos como las tres en raya, emparejar regalos, etc.

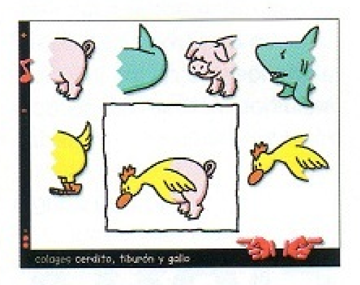
Los gráficos, en 256 colores, son todos ellos muy sencillos, aptos para la comprensión directa de los niños. Desde luego, no hay ningún tipo de alarde tridimensional; los colores, eso sí, son muy vivos y los dibujos, lógicamente, infantiles.

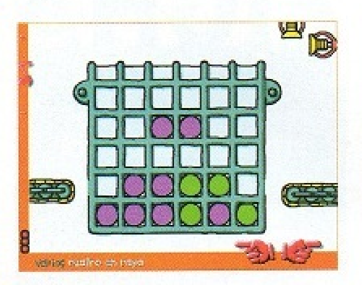
En cuanto al sonido, es igualmente sencillo y se limita a los que son necesarios para completar correctamente los diversos ejercicios. También aparecen sonidos graciosos o palabras de aliento cuando se lleva a buen término alguna de las pruebas que aparecen.

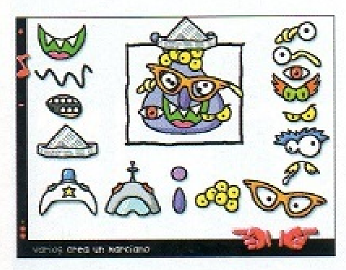
Se trata, en general, de un producto muy sencillo que cumple perfectamente sus objetivos: potenciar las capacidades de los niños más pequeños de la casa.

Así pues, si queréis acercar a los niños al ordenador de forma divertida y educativa, es una buena oportunidad. Los papás de pro no lo pueden perder de vista.

R. M. Claudín













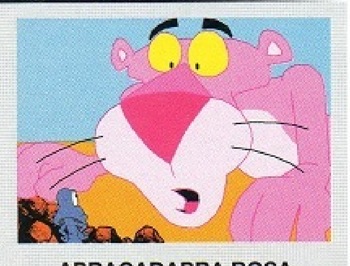
ALTERNATIVAS



VUDÚ KID

Infogrames•Erbe

Una aventura para niños con algunos puzzles lógicos.



ABRACADABRA ROSA

Wanderlust•Erbe/Dreambox

Otro juego para niños basado en el simpático personaje.



REVENGE OF ARCADE

Microsoft se introdujo dentro del mundo de la emulación de juegos con su *Return of Arcade*. La nueva entrega te ofrece ahora cinco nuevos clásicos que te recordarán los viejos tiempos.

Hace algunos años, sólo unos pocos afortunados disponían de un PC o una consola en su propia casa. El resto de los mortales se tenía que conformar con jugar en las típicas salas recreativas. Por aquel entonces los juegos no presentaban gráficos con aceleración por hardware, ni sonido por síntesis de tabla de ondas. Los gráficos eran rudimentarios y los sonidos todavía más. Sin embargo, eran juegos sencillos que enganchaban casi desde el primer momento, algo que sólo algunos programas actuales consiguen plenamente.

Revenge of Arcade es la segunda recopilación de juegos clásicos lanzada por Microsoft. La primera estaba formada por cuatro clásicos indiscutibles: *Pac-Man*, *Galaxian*, *Pole Position* y *Dig-Dug*. La nueva colección aporta un juego más, pero no todos los títulos incluidos se pueden catalogar como "clásicos de toda la vida".

Mappy es un juego en el que el protagonista es un simpático gato policía. Su misión consiste en recoger los objetos de valor de diferentes casas antes de que se los lleven los ladrones. Se trata de un juego realmente entretenido con una música muy pegadiza.

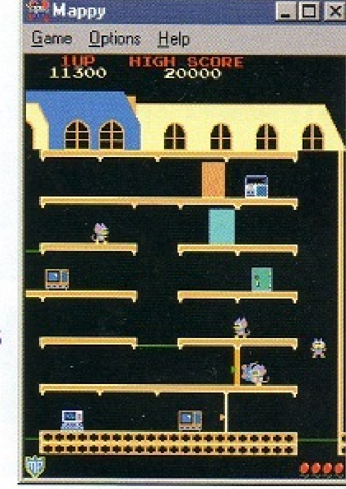
Motos es una variación de los típicos coches de choque de las ferias que todos conocemos. El jugador maneja una nave que se desplaza sobre una plataforma. Los enemigos intentar echarnos de la plataforma mediante empujones y nuestro objetivo es echarles a ellos utilizando la misma técnica.

Ms. Pac-Man es la segunda parte del conocido *Pac-Man*. El juego es prácticamente el mismo, pero en esta ocasión el protagonista es un comecocos femenino.

Rally-X es un sencillo juego de coches en el que debes recoger diez banderas en cada circuito antes de que se acabe el combustible con el que cuentas. Los encargados de complicar la tarea son las rocas repartidas por el circuito y tres coches de color rojo que te perseguirán de forma implacable.

El último de los juegos que te ofrecen es *Xevious*, un típico arcade de naves realizado con *scroll* vertical. La novedad que aportaba el juego era la posibilidad de lanzar bombas a los objetivos terrestres, además de disparar con láser a los aéreos.

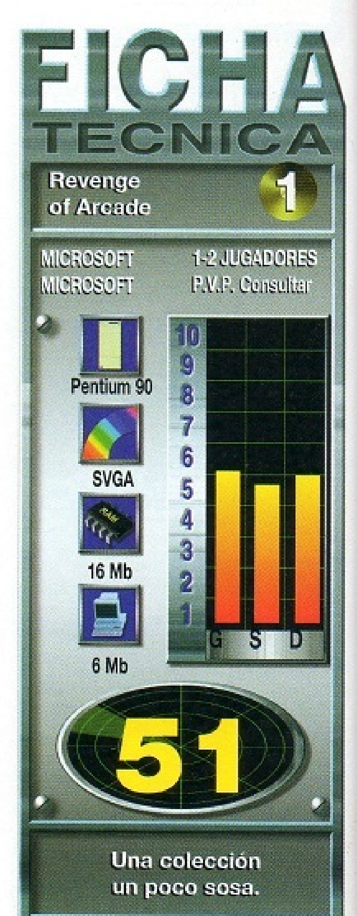
El aspecto más positivo del producto es la fidelidad con que se han emulado los diferentes juegos. El más negativo, el escaso número de títulos incluidos. No se debe olvidar que son programas muy sencillos y que resulta bastante fácil dominarlos.





Revenge of Arcade se puede recomendar a los nostálgicos a quienes les guste al menos uno de los juegos incluidos. Al resto les parecerá un producto muy limitado.

F. de la Villa

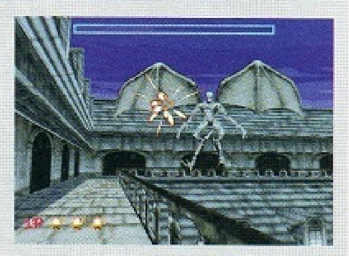




ALTERNATIVAS



WILLIAMS ARCADE 2
GT Interactive•New Software Center
Otra revisión de clásicos, pero de las máquinas de Williams.



HOUSE OF DEAD
Sega•Sega
Una de las mejores máquinas de mirilla que podemos encontrar.

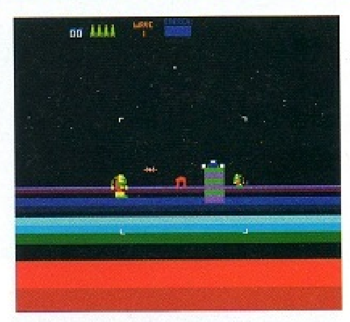
THE MIDWAY COLLECTION 2

Muchos de nosotros hemos deseado siempre tener en casa nuestra máquina recreativa preferida. Ahora tienes la oportunidad de tener varias de ellas dentro de tu propio PC.

La emulación es una técnica realmente sorprendente que permite jugar en un sistema con programas desarrollados para otros sistemas. Consiste en emular el hardware concreto sobre el que se ejecuta cada juego. De este modo, se obtiene una conversión perfecta del título original, que siempre será mejor que cualquier imitación al uso.

GT Interactive ya lanzó la segunda parte de su recopilación de juegos clásicos de Midway. La primera entrega consta de siete juegos: *Defender*, *Defender 2*, *Joust*, *Robotron 2084*, *Sinistar* y *Bubbles*. En la nueva podemos encontrar otros siete clásicos, pero la calidad de los mismos, por fortuna, es superior en esta ocasión.

El juego más destacado es, sin duda, *Spy Hunter*. La máquina recreativa fue un rotundo éxito y las diferentes



conversiones que se hicieron para ordenadores personales siempre fueron bien recibidas. Consiste en dirigir un coche deportivo, conducido por un agente secreto, por una peligrosa carretera repleta de coches enemigos.

Inmediatamente después nos encontramos con *Root Beer Tapper*. El juego está protagonizado por un camarero encargado de servir cervezas a distintas oleadas de clientes. Hay que tener cuidado de que las cervezas no se caigan y los clientes no lleguen al final de la barra sin ser atendidos por ti.

BurgerTime es un divertido juego de un cocinero en una hamburguesería. Su único cometido es juntar las distintas capas de ingredientes que forman las hamburguesas, pero unas salchichas y unos huevos fritos le persiguen continuamente con muy malas intenciones.

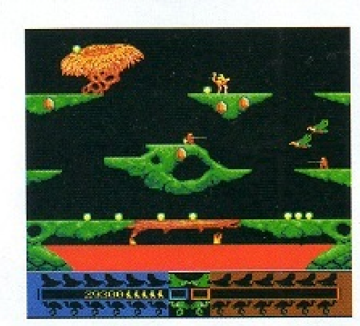
Moon Patrol está basado en un *buggy* que se desplaza por la superficie lunar. En su camino encontrará multitud de obstáculos, entre los que destacan las naves alienígenas que bombardean el terreno.

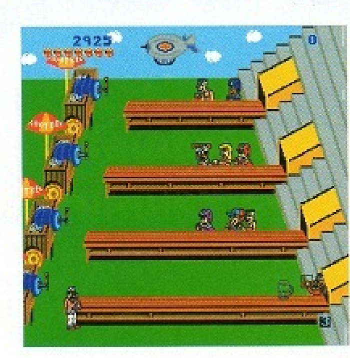
Joust 2 es la segunda parte del clásico *Joust*. Es igual que la primera parte, con gráficos mejorados y más personajes.

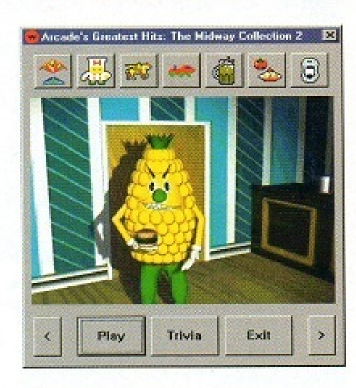
Blaster es una de las primeras incursiones en el terreno de las 3D a todo color. Es bastante psicodélico, pero resulta curioso.

Por último, *Splat!* es un extraño juego en el que tienes que lanzar tartas, tomates y productos similares a tus enemigos.

El producto incluye un test con preguntas sobre los diferentes títulos. Cuando se acierta, se muestra un vídeo







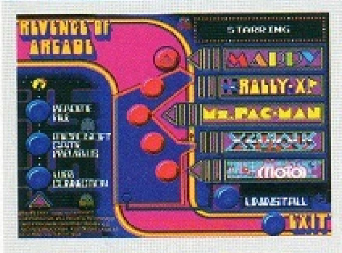
en el que aparece alguno de los creadores del juego en cuestión explicando la respuesta. Se trata de un apartado que puede resultar de lo más interesante para los fans incondicionales de los arcades clásicos, porque se descubren datos curiosos acerca de los programas.

En resumen, es una edición de títulos de antaño que está especialmente indicada para los amantes de los clásicos, que verán colmados sus deseos de recordar los viejos tiempos.

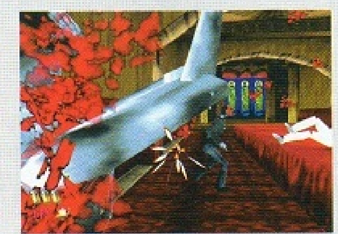
F. DE LA VILLA



ALTERNATIVAS

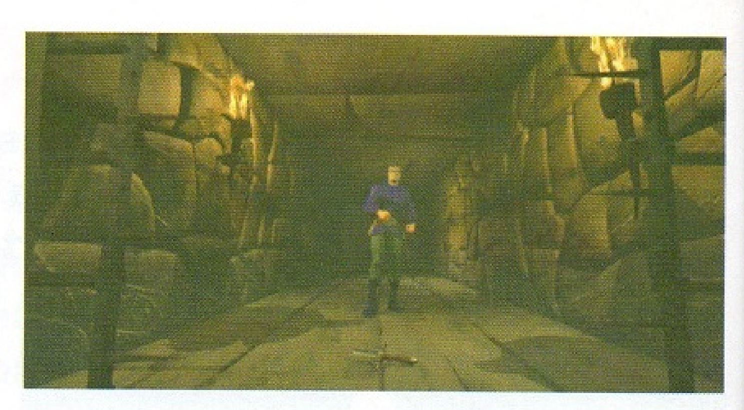


REVENGE OF ARCADE
Microsoft•Microsoft
Colección de Microsoft basada en las máquinas de Namco.



HOUSE OF DEAD
Sega•Sega
La nipona Sega sigue haciendo unas de las mejores recreativas.

HEXPLORE



Todo tu campamento ha sido arrasado por malvadas hordas demoníacas. Como único superviviente, tendrás que vengar a tus compañeros, deteniendo a quienquiera que haya cometido esa masacre.





Es el año 1000 en un mundo lleno de tesoros perdidos y reinos olvidados. Una hermandad secreta de hechiceros de la oscuridad está buscando el manuscrito *El libro del Hexplore*. En este libro se revela la localización exacta del Jardín del Edén, el origen del Conocimiento Divino. Preocupado por el inminente y enorme peligro que acecha a la humanidad en el caso de que los hechiceros tomaran posesión del libro, tú, junto con otros tres compañeros, habrás de salvar al preciado manuscrito de caer en tales manos.

Éste es el comienzo de una nueva aventura que te va a llevar a recorrer más de 200 mapas distintos a lo largo de 10 niveles, pasando por escenarios de todo tipo, desde parajes nevados a verdaderos paraísos, con grutas, cavernas, pueblos, casuchas perdidas o impresionantes castillos. Todo esto habitado por más de 7.000 monstruos, incluyendo a unos 15 jefes, muy duros de pelar. Como no todo va a ser mortal de necesidad, también vas a hallar varios personajes que te ayudarán, bien uniéndose a tu equipo o bien proporcionándote información y poderosas armas, aunque no siempre de manera totalmente gratuita.

El juego es una aventura en la que te haces cargo de un cuarteto de personajes, cada uno con un oficio, que debes guiar por este inmenso mundo, buscando armas, pociones, objetos mágicos, conocimiento y cualquier otra cosa que te ayude en la batalla final contra las fuerzas de la oscuridad. Al principio llevas tan sólo al aventurero McBride, el cual ha quedado solo tras ser atacado su campamento por los secuaces de los hechiceros, como podrás ver en la excelente presentación del juego. Según vayas recorriendo el terreno, aparte de variados enemigos, vas a encontrarte a diversos personajes, algunos de los cuales se ofrecerán a acompañarte.

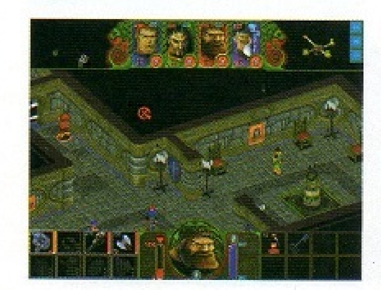


Cada uno de los cuatro componentes del grupo tiene una especialidad diferente. El aventurero está encarnado por el personaje principal, que viene acompañado por un mago, un arquero y un guerrero. Cada uno de estos luchadores va a tener unas características especiales en cuanto a los objetos que podrá usar, lugares por los que podrá pasar o armas que blandir. Tan sólo puedes tener uno de estos tipos de personaje en el grupo al mismo tiempo, de tal manera que, para añadir uno teniendo otro, deberás despedir a éste último.

Los personajes pueden ir cada uno por su lado o bien en grupo. En caso de combate es mejor la unión, pues si encaras al enemigo en inferioridad lo más probable es que mueras. Cuando te matan a uno de los personajes, no desaparece, sino que queda en forma espectral, dejando caer sus posesiones, de tal manera que puedes llevarle a una de las piedras de reencarnación, que le revivirán con un mínimo de vida y le permitirán volver al frente de batalla para recoger lo que dejó al morir.

Una curiosidad es que el espectro sigue descubriendo terreno y, como no lo pueden volver a matar, se puede internar entre las filas enemigas a descubrir todo lo que queda por delante.

El aspecto más novedoso que presenta este juego respecto a los programas vistos hasta ahora es la forma de representar el terreno, pues se ha elegido un sistema isométrico basado en el voxel denominado VoxIso, que permite una total libertad de rotación del terreno en 360 grados, tanto del fondo como de los personajes (sin necesidad de hacer uso de una tarjeta aceleradora 3D), además de ofrecer dos niveles de *zoom*, el detallado y el general.













Esta libertad de movimiento la vas a necesitar para poder hallar todos los pasajes secretos y objetos escondidos, pues éstos pueden quedar a la vista sólo cuando mires en el ángulo correcto. El escenario en un principio estará oculto y se irá mostrando según te vayas acercando con alguno de los personajes.

Este novedoso sistema de representación puede ser mostrado en dos calidades de "renderizado", alta y baja resolución, que habrás de elegir dependiendo de la potencia que tenga tu equipo. Incluso en la alta, los gráficos no son demasiado detallados: se nota que han tenido que perder un poco en la calidad de los gráficos para ganar un mucho en la libertad de movimientos.

A lo largo de la aventura podrás disfrutar de trece minipelículas que ilustran el escenario y todos los países por los que pasarás. Estas animaciones están realizadas a base de conjuntar el *rendering* con los dibujos animados, lo que confiere una gran espectacularidad a las escenas presentadas.

RECOMENDADO

El sonido de ambiente está bien realizado, pudiendo variar entre dos sistemas. Por un lado el sonido puede ser principalmente el ruido de los pasos y por otro puedes dar más importancia a las voces y ruidos del bosque. Todo esto se ve animado por varias canciones de música de fondo, que terminan de completar la inmersión en el escenario.

El sistema de juego es muy sencillo, basado en algo tan simple como apuntar y pinchar. Con estas acciones tan simples el programa sabrá qué realizar con el objeto marcado, si ha de coger un arma, desactivar una trampa, atacar a un enemigo o simplemente dirigirse hacia un lugar determinado. Con este sencillo interfaz vas a dirigir a los combatientes por todo el terreno, para ir luchando y ganando experiencia, que se verá reflejada en la resistencia y potencia en el combate.

El "mapeado" es automático; se te va mostrando en la parte superior izquierda de la pantalla un pequeño mapa de lo que has ido descubriendo, el cual puedes ampliar a toda la pantalla y rotar. Un sistema curioso que se ha implementado para viajar rápidamente de unos lugares a otros son unos teleportadores. Una vez hayas descubierto sus dos entradas, se activarán y podrás ir de uno a otro de forma instantánea.

Al principio el juego es muy entretenido, al ir matando enemigos por todas partes, buscando formas de aumentar la experiencia y diversos objetos que te ayuden a finalizar la aventura. Sin embargo, al cabo de unas pocas horas de juego se torna un tanto monótono, pues los enemigos se repiten mucho y los puzzles, aunque no muy complicados, no logran retenerte demasiado.

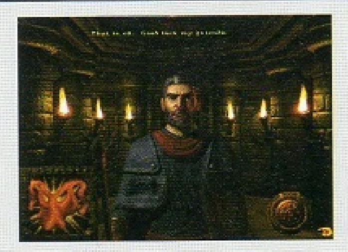
A. VEGAS



ALTERNATIVAS



DIE BY THE SWORD
Interplay•Proein, S.A.
Todo un programa medieval de lucha con espadas.



DESCENT TO UNDERM...
Interplay•Proein, S.A.
Un juego de rol a la antigua usanza: mazmorras y más mazmorras...

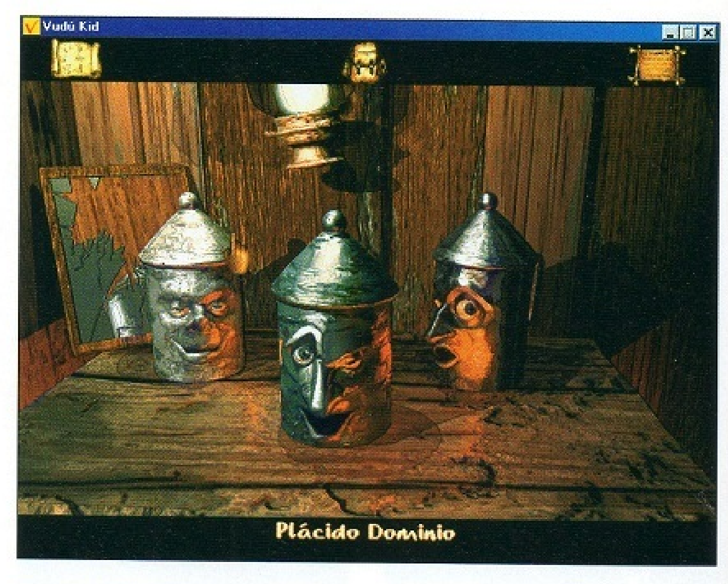


DAWN OF WAR
Virgin•Virgin
Basado en epocas anteriores, su sistema es muy divertido.

JUEGOS

VUDÚ KID

Introdúcete en el misterioso mundo de la magia negra, el vudú y las más trepidantes aventuras de piratas con el sabor clásico que ha sabido dar la compañía Infogrames.



Estás prisionero en un galeón que navega hacia la isla de las almas perdidas. Su capitán es el Barón Morgue, rey de los zombies y un genio malvado experto en el culto vudú. Haciendo uso de tu ingenio y de las pistas que obtengas del mayordomo, tendrás que explorar el galeón, resolver enigmas, solucionar rompecabezas, luchar contra el Barón y encontrar el camino hacia la tierra de los vivos.

Esto es lo que nos promete el juego y más o menos es lo que nos da. Desde el comienzo sorprende la calidad del escenario, aunque se echa de menos un cambio de ambientación, pues siempre nos movemos dentro del barco pirata. Y éste no es del tamaño del Titanic, sino del de una cáscara de nuez.

En el inicio del juego eliges con qué personaje quieres comenzar la aventura, ya sea con un niño o con una niña. A partir de este punto comienza una aventura más o menos complicada. La verdad es que no es excesivamente complicada, lo que se agradece en estas épocas en las que terminar una aventura es como cuadrar el círculo: una tarea imposible. La aventura es sencilla, a la vez que entretenida. El juego está lleno de voces en perfecto español, lo que es de agradecer; además, todos los textos están también en castellano, con lo que doble éxito.

Pero bueno, pasemos a la aventura. Ésta nos recuerda a *Monkey Island*, aunque más actualizado y bastante más sencillo. Dentro del juego existen *puzzles* que hay que resolver; ésta, como sabéis, es una práctica muy común en los juegos de aventuras de los últimos tiempos, puesto de moda desde el gran *7th Guest*. Resolveremos unos cuantos *puzzles* y la típica tarea de mezclar objetos para conseguir otros que puedan ser utilizados.

Una vez inmersos dentro del juego, también echamos de menos una ambientación musical más completa. Le falta un poco de música que realce el ambiente pirata.

Otro inconveniente es que las habitaciones hay que resolverlas una a una y no hay que regresar hacia atrás para completar la aventura, lo que la hace un poco corta.

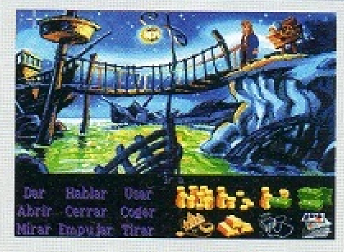
El juego tiene animaciones para cada vez que haces algo importante dentro del juego y esto es lo que le da un poco más de vida, ya que la calidad de estas animaciones es bastante buena. El juego, hecho a partir de modelos 3D "renderizados", tiene la ventaja de que el paso de una animación al juego es una transición bastante suave y no como pasa en otros juegos, que o bien se nota demasiado o es totalmente distinta la animación al tipo de gráficos del juego.

Se trata de un título divertido y entretenido, una de las mejores formas de pasar una aburrida tarde de verano.

J. RODRÍGUEZ



ALTERNATIVAS



MONKEY ISLAND 2
LucasArts•Erbe
Muchas de las ideas de *Vudú Kid* las han tomado de este juego.



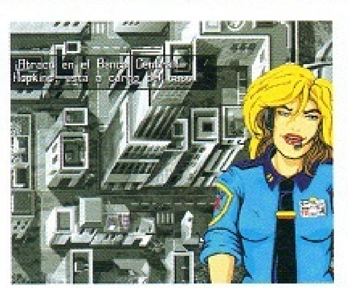
ZERO ZONE
Cryo•Friendware
Una aventura dedicada más a los mayores que a los niños.

HOPKINS F.B.I.

Un peligroso criminal ha escapado y has de detenerlo. Es un viejo conocido tuyo. Tú lo metiste entre rejas y posiblemente quiera vengarse. Por todo esto has de capturarlo.

Hace unos años, un peligroso terrorista hizo explotar dos bombas atómicas en pleno California, con enormes daños. Dos años después fue capturado por el agente especial Hopkins, para ser juzgado y condenado a muerte. Al ir a ser ejecutado, logró escapar y ahora tienes que capturarle de nuevo. Encarnas al agente especial Hopkins, del F.B.I.

Hoy en día, cuando los arcades en tres dimensiones copan el mercado, choca encontrarse con estos programas que te hacen echar un vistazo al pasado y ver que para ellos el tiempo casi no pasa. El juego es una aventura gráfica al estilo más clásico, con una gran cantidad de personajes y situaciones, escenarios activos que destacan al pasar el ratón por ellos y unos gráficos con un toque de dibujos animados, realizados a mano (tanto los gráficos estáticos como las animaciones).



La interfaz del juego es uno de los sistemas más conocidos, en el que vas desplazando el ratón por la pantalla. Cuando pasa sobre una parte en la que puedes realizar algún tipo de acción, te avisa. Una vez encontrada, puedes ir rotando por los diferentes verbos y acciones que se apliquen, unos con mas éxito y otros con menos.

También cuenta con algunos escenarios multipantalla, en los que te puedes desplazar de una a otra con sólo mover el propio ratón. Cuando has de conversar con algún personaje, se te van presentando las frases que puedes usar, generalmente cuatro, para que elijas la que más te guste.





Estos diálogos están completamente traducidos a nuestro idioma, tanto los textos que salen en pantalla como los que suenan por los altavoces, que además están bien interpretados en general. El sonido de ambientación es más bien escaso; toma mucho protagonismo la música de fondo que, debido a su fuerte ritmo, se acopla bien al juego.

Los gráficos están realizados a mano y después escaneados, lo que se nota sobre todo en las animaciones, pues van un poco a golpes, con poca suavidad en los movimientos. Lo que sí que se ha cuidado especialmente son los gráficos que representan a los personajes con los que hablas, todos ellos enormemente detallados.

Hay otro aspecto importante que destacar: el *gore*. Este juego es muy sangriento: puedes ver cómo saltan las vísceras por los aires a las primeras de cambio. Baste decir que en la versión anglosajona han sido eliminadas; tienen que descargar un parche por Internet para activar la sangre. Menos mal que son dibujos y, aún así, en





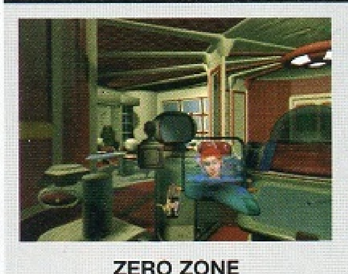
algunos momentos se torna asqueroso y con un exceso de violencia gratuita.

En general, la historia está bien, aunque en algunos momentos se echa de menos poder realizar alguna que otra acción más. La lógica gobierna la mayor parte del programa, a la hora de resolver los *puzzles* y los acertijos. Poco recomendable si no puedes ver la sangre al completo.

A. Vegas



ALTERNATIVAS

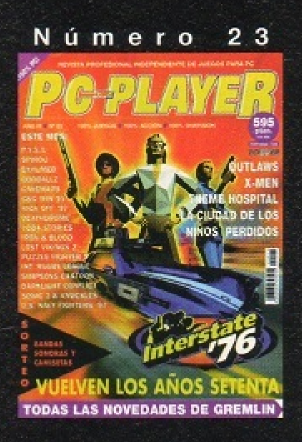


ZERO ZONE
Cryo•Friendware
Otra aventura actual, basada en entorno 3D.



VUDÚ KID
Infogrames•Erbe
Una aventura más indicada para niños que la que comentamos.

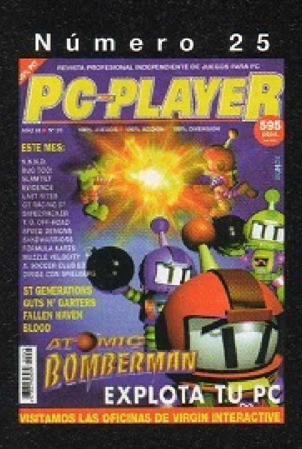
Número 23



Número 24



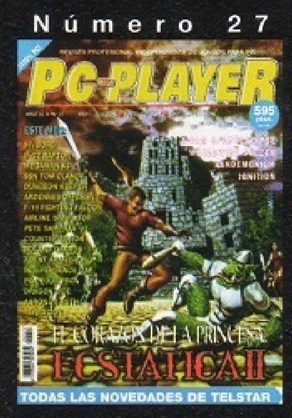
Número 25



Número 26

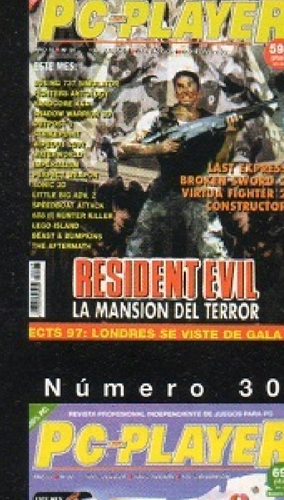


Número 27

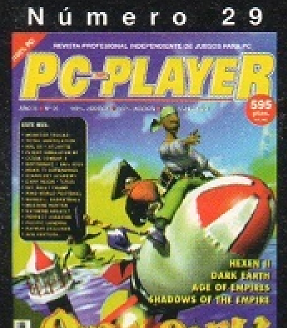




Número 28

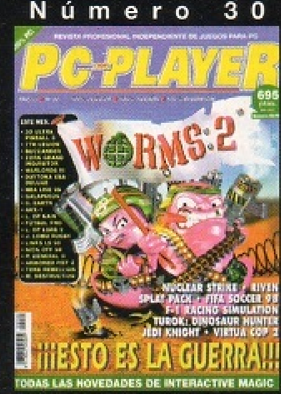


Número 29

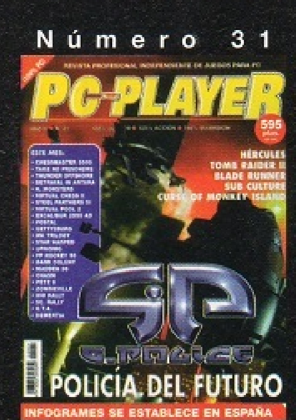




Número 30



Número 31



EL REY DE LOS JUEGOS

Si quieres ganar todas las batallas, ser el más rápido, cargarte a todos los monstruos, resolver los más complicados enigmas y vencer a todos tus amiguetes.

Pídenos los números atrasados;

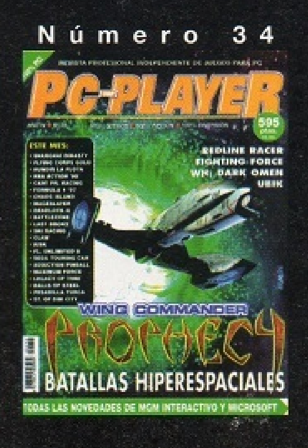
llenos de trucos, secretos, estrategias, demos, imágenes, consejos, y los comentarios de los mejores especialistas.

Número 32

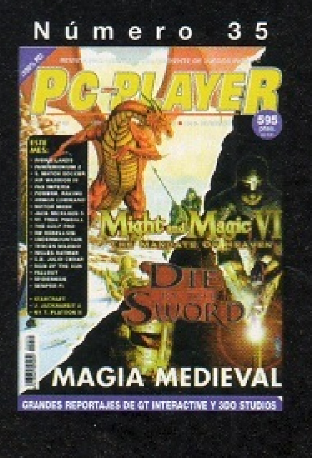


Número 33

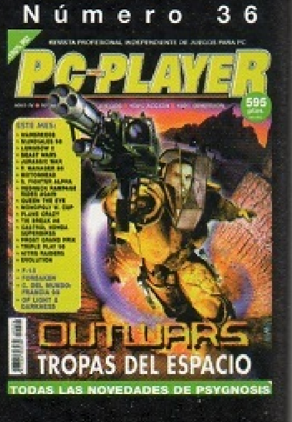
Número 34



Número 35



Número 36



Solicite los números que le falten enviando este cupón por correo o fax (91) 661 43 86, o llamando al teléfono (91) 661 42 11*. Horario lunes a jueves de 9 a 14 y 15 a 18h. y viernes de 9 a 15h.

SOLICITO LOS SIGUIENTES NÚMEROS ATRASADOS DE PC PLAYER..

.... Importe total.......................................(595pts. cada uno)

Nombre y apellidos...F. Nacimiento..........................

Domicilio...C.P..

Tel ....Localidad...

Provincia...Profesión...

FORMA DE PAGO:

☐ Con cargo a mi tarjeta VISA nº.................. ....

Fecha de caducidad de mi tarjeta.............. / ....

☐ Contra-reembolso del importe más gastos de envío.

☐ Cheque a nombre de TOWER COMMUNICATIONS, S.R.L. que adjunto.

☐ Giro Postal (adjunto fotocopia del resguardo).

COMPLETA TU COLECCIÓN

mejores
nas demos

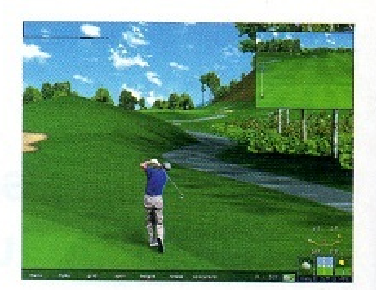
Pincha aquí
www.towercom.es

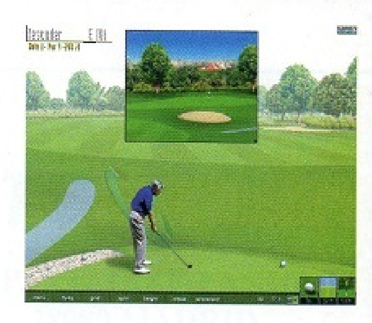


O envíanos el cupón adjunto

MICROSOFT GOLF '98

Para los amantes de este elitista deporte de campo, Microsoft presenta la última versión de su título de golf, con la que podremos recorrer los más conocidos circuitos del mundo; eso sí, sin abandonar el ordenador.





Microsoft, cada vez más fuerte en el terreno lúdico, ataca de nuevo con su última versión de Golf, a juego con su novísimo sistema operativo, léase 98. Esta vez, y haciendo acopio de las mejoras tecnológicas de los últimos tiempos, nos trae una entrega perfeccionada visualmente y en lo que respecta a la programación.

Con cuatro circuitos por recorrer: Links – Casa de Campo (en la República Dominicana), Bay Harbor, Preserve 9 y The Teeth of Dog, de 18 hoyos cada uno (como es de ley) hay para jugar mucho rato.

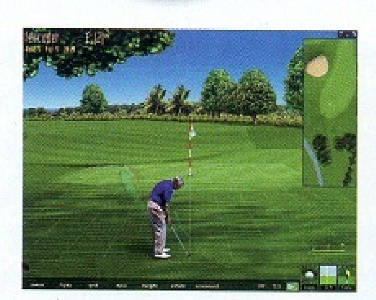
Es un juego alejado del estrés y las tensiones, especialmente porque el sonido de fondo consta de viento, árboles y pájaros. Los paisajes están muy cuidados gráficamente, pero quizá se echa de menos un poco de la tecnología 3D a la que se nos tienen tan acostumbrados últimamente.

Las pantallas se construyen de forma estática, en función de la posición de la bola y el único movimiento lo representa el jugador al dar el golpe. Hay varios jugadores entre los que elegir y también es posible personalizarlos en función de su precisión de tiro, de su agresividad en el juego, etcétera. Es posible jugar contra el ordenador o bien a través de módem, red local e incluso Internet (con la Microsoft Gaming Zone).

La física del juego ha sufrido mejoras importantes y el movimiento de la bola es espectacularmente real. Antes de comenzar cada hoyo se muestra un breve vídeo con una vista panorámica animada que explica todas las particularidades del mismo. Eso sí, como todo el programa se encuentra en inglés americano habrá que dominar bastante este idioma para poder aprovechar las indicaciones del vídeo y de la voz en *off*. Es una pena, ya que las pistas que se ofrecen son casi siempre muy buenas.

Cada jugador sale al hoyo con su tarjeta de puntuación a fin de conseguir ser el mejor. Se puede elegir entre cuatro tipos de *swing*, incluido uno automático que nos permite concentrarnos en la puntería y la estrategia, más que en golpear la bola con perfección total. Además, es posible variar las condiciones meteorológicas con viento, niebla y tipo de terreno.

Por otro lado, también podremos observar el tiro desde cualquier ángulo, determinar el giro que se le quiere imprimir a la bola (para darle efecto) y activar una ventana secundaria con una vista superior del circuito y otra trasera que muestra a dónde va a parar la bola, desde el lugar en el que aterriza.





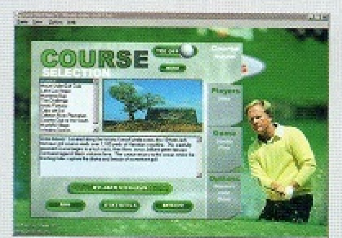
En resumen, una producción muy cuidada en gráficos y sonido, así como en su física, que es muy real en todo momento. Las múltiples opciones de configuración y la posibilidad de jugar en red permite largas horas de relajante deporte o auténticos "piques" contra los contrarios. Recomendado para tardes tranquilas con mucho tiempo por delante.

F. ESCUDERO

ALTERNATIVAS



THE GOLF PRO
Empire•Dinamic
Un simulador de golf con un sistema de tiro innovador.



JACK NICKLAUS 5
Accolade•Electronic Arts
Otro jugador famoso que patrocina un juego de golf...



ARTÍCULOS PUBLICADOS EN LA SECCIÓN "A FONDO" DE PC PLAYER

A continuación os mostramos un listado con todos los juegos que han sido profundamente "diseccionados" dentro de la sección "A Fondo" de nuestra revista hasta la fecha, como muchos de vosotros nos habéis pedido repetidas veces. Gracias a este listado podrás saber con exactitud en qué número publicamos el "A Fondo" que te interese.

A FONDO	Nº REVISTA
ACE VENTURA	30
ARK OF TIME	26
ATOMIC BOMBERMAN	28
BAD MOJO	14
BEAVIS & BUTT-HEAD: VIRTUAL STUPIDITY	9
BLADE RUNNER	34
BROKEN SWORD	18
BROKEN SWORD 2	30
BUD TUCKER IN DOUBLE TROUBLE	25
CAPITALISM	14
COMMANDOS (1º Parte)	38
CONGO	14
CURSE OF MONKEY ISLAND	33
DARKHEARTH	35
DRÁSCULA	21
ECSTATICA II	28
FABLE	22
FULL THROTTLE	3
FX FIGHTERS	6
GABRIEL KNIGHT 2	12
HEROES OF MIGHT & MAGIC	23
IN THE FIRST DEGREE	10
JP3: EL LEGADO DEL TIEMPO	38
LA CIUDAD DE LOS NIÑOS PERDIDOS	24
LA PESADILLA TURCA	36
LARRY VII: LOVE FOR SAIL	21
LAST EXPRESS	30
LIGHTHOUSE	19
LITTLE BIG ADVENTURE 2	29
M.D.K.	24
MEGAMAN X	11
MONTY PHYTON: THE QUEST FOR THE HOLY GRIAL	17
MORTAL KOMBAT II	1
MUNDODISCO II	23
ORION BURGER	20
PHANTASMAGORIA	8
PHANTASMAGORIA 2	21
POLICE QUEST SWAT	11
PRAY FOR DEATH	18
REALMS OF THE HAUNTING	27
REDLINE RACER	35
RESIDENT EVIL	31
RIPPER	15
RIVEN	32
SIGN OF THE SUN	36
SPACE QUEST VI	7
SPYCRAFT	16
STAR TREK: BORG	28
STAR TREK TNG: A FINAL UNITY	5
SUPER STREET FIGHTER II TURBO	2
THE 11TH HOUR	9
THE ORION CONSPIRACY	4
THE PANDORA DIRECTIVE	25
THE RIDDLE OF MASTER-LU	22
THREE SKULLS OF TOLTECS	19
TOMB RAIDER	20
TOMB RAIDER 2	33
TOMB RAIDER: UNFINISHED BUSINESS	37
TORIN'S PASSAGE	10
TOUCHÉ	13
URBAN RUNNER	17
X-MEN	29
ZORK NEMESIS	15

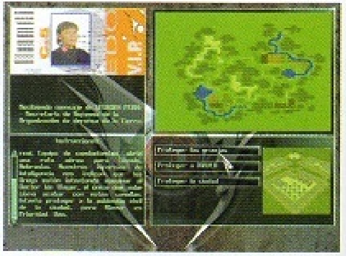
Si quieres saber cómo hacerte con alguno de estos ejemplares o recibir más información sobre los mismos, busca la página de números atrasados que aparece en este mismo ejemplar o bien llama al teléfono 91 661 42 11.

JUEGOS

TELLURIAN DEFENSE

Psygnosis vuelve a la carga con un programa que sigue las premisas del conocido G-Police, pero cuya acción discurre en esta ocasión a campo abierto a diferencia de su antecesor.





Los supervivientes de la caída de un meteorito en la Tierra lograron reconstruir el planeta, pero ahora deben enfrentarse a una amenaza peor: tienen que defenderse del intento de conquista del mismo por parte de una raza extraterrestre.

El esquema de juego es muy parecido al de *G-Police* (controlamos una nave que cuenta con una elevada cantidad de armamento y que nos sirve para eliminar al enemigo), pero en esta ocasión las acciones que debemos realizar aparecen más definidas al comienzo de cada fase. Además, los mapas son bastante más grandes, y la acción transcurre a campo abierto, y no en cúpulas como su antecesor. El número de mapas es bastante elevado, aunque deberás ir jugándolos uno a uno en modo campaña. Por otra parte se ha incorporado una opción de juego en red, imprescindible hoy en día.

Gráficamente el juego está bastante bien y, aunque quizás no sea tan espectacular como *G-Police*, lo de no estar cercado por una cúpula hace ganar bastantes enteros al juego. Hay que tener en cuenta que esto hace que haya bastantes menos edificios y objetos en el suelo, pero los chicos de Psygnosis han mantenido detalles como el tráfico en las carreteras o las cosechadoras en los campos de cultivo.

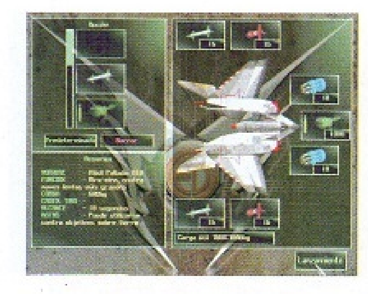
Un consejo para los usuarios de tarjetas VooDoo 1 es que desactiven la niebla, ya que, aunque en algunos juegos, como *Turok*, el efecto queda muy bien, aquí produce un filtrado de pantalla que distorsiona bastante los gráficos en modo 640x480. Si tienes VooDoo 2 o tarjetas como Permedia, en 800x600 ganarás bastantes enteros.

Los gráficos de los menús están, como siempre en las producciones de esta compañía británica, bastante cuidados, así como el modelado de las distintas naves y efectos de luz de las diferentes armas. La introducción es bastante correcta, aunque lo cierto es que en Psygnosis las hemos visto mejores.

El sonido está bastante bien, tanto las melodías como los efectos FX (láseres, explosiones...), pero como ocurre siempre con las versiones españolas de esta compañía, la voz de la presentación está bastante mal introducida. Menos mal que han mantenido las originales en inglés dentro del simulador.

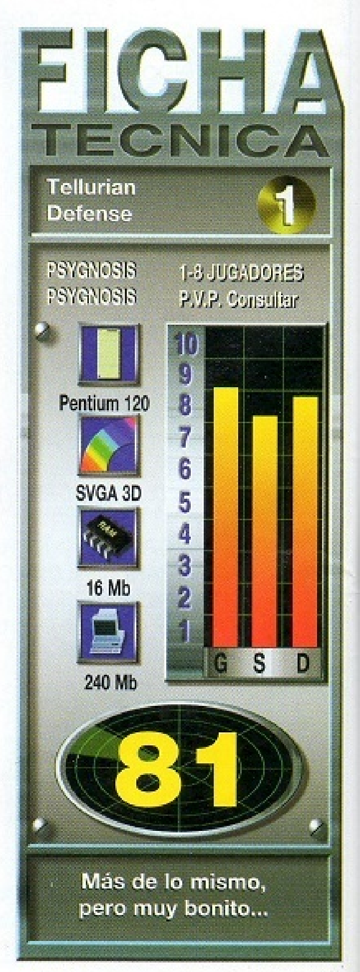
En resumen, **Tellurian Defense** es un arcade muy agradable, con fuertes tintes de simulador, que gustará a un rango de público muy amplio, sobre todo si tenemos en cuenta que nos deja elegir tres distintos niveles de dificultad.

E. Ruiz









ALTERNATIVAS



G-POLICE
Psygnosis•E. Arts
Anterior juego de la compañía inglesa basado en el mismo tema.



CONFLICT FREESPACE
Interplay•Proein, S.A.
Un juego espacial bastante entretenido.

iF-22 v.5

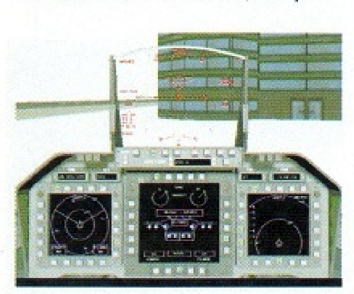
El F-22 despega de nuevo; demostrará su supremacía en los aires, abatiendo los enemigos que se le enfrenten y eliminando todos los objetivos asignados.

Algunos juegos empiezan a parecerse a conocidos paquetes de aplicaciones, en los que las versiones de un mismo producto se suceden de manera continua. Ahora podrás ver qué ofrece este simulador de F-22 Raptor y qué añade a las características de su predecesor.

Este simulador centra su existencia alrededor de uno de los mejores aviones de combate, que abre las puertas al siglo XXI. La acción del programa se sitúa en tres escenarios distintos.

El primero es un nuevo conflicto en el Golfo Pérsico, en el año 2002. Se trata de un nuevo escenario respecto al producto anterior, que motiva la aparición de este juego. A continuación, se toma como conflicto una guerra entre Rusia y Ucrania en el 2003 y otro en Bosnia, en al año 2004. En todos estos conflictos encontrarás gran cantidad y variedad de vehículos, tanto amigos como enemigos, así como material de apoyo en tierra y sistemas defensivos que intentarán derribarte.

Una de las principales peculiaridades de este simulador es la interfaz con los mandos del avión. Tiene, como todo simulador que se precie, asignada una función a prácticamente cada una de las teclas del teclado, lo que





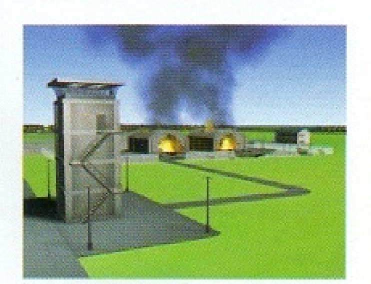
hace casi imprescindible una tarjeta de consulta. Pero también tiene la posibilidad de interactuar directamente con los botones, palancas y pantallas de la cabina con el ratón. Usando este puntero, puedes pulsar cualquiera de los botones que aparecen en pantalla, lo que hace que el control sea más sencillo e intuitivo, siempre y cuando sepas qué hace cada uno.

Los gráficos utilizan las tarjetas gráficas 3D de última generación. El juego está preparado incluso para el puerto AGP. La creación del terreno sigue un sistema que permite una gran cantidad del mismo sin repetirse, lo que confiere un mayor realismo a la simulación. Esto, con el sistema de creación de misiones y campañas, asegura un número casi ilimitado de partidas diferentes, lo que da mayor duración al producto. A cambio, el terreno es soso; parece que siempre estás recorriendo desiertos, con pocas construcciones y accidentes de terreno.

El control del avión es difícil, sobre todo con teclas; a veces usarás el piloto automático para no destrozarlo.

Otras mejoras de esta versión son una mejora en la instalación, que requiere menos espacio en el disco duro, mayor inteligencia de los pilotos, nuevos vídeos, mayor detalle en los aeroplanos y algunas mejoras menores.

A. VEGAS





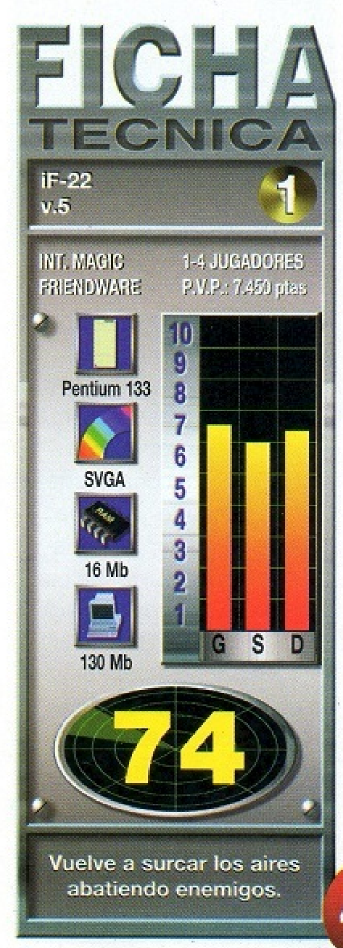
ALTERNATIVAS



F-15
Jane's•Electronic Arts
Los maestros de la simulación emplean 3Dfx en su último título.



AIR WARRIOR III
Interactive Magic•Friendware
Un simulador más orientado al juego en red e Internet.



JUEGOS

DAWN OF WAR

Virgin Interactive presenta estrategia en tiempos prehistóricos, donde a golpe de porra y buen humor nos abriremos paso hacia una Historia en la que todos siempre hemos querido entrar.

En la época actual hablar de un buen juego de estrategia en tiempo real es realmente complicado. Sobre todo debido a que el mercado lúdico está muy saturado en este campo tras la fiebre que supuso *Command & Conquer* y sus sucesivas secuelas y clones. No hay que mirar más lejos que la decepción que ha supuesto *Dune 2000*. Esto es achacable a una falta de originalidad latente que, por otra parte, es prácticamente inevitable, pues cada día es más



complicado innovar cuando parece ya todo inventado dentro de ese campo.

Dawn of War no es un producto que resalte por ser realmente novedoso. Sin embargo, engancha desde un primer momento y, lo que debería ser siempre fundamental e imprescindible para cualquier juego, es divertido al cien por cien. Puede que os decepcione a más de uno en un primer vistazo, sobre todo gráficamente (a pesar de disponer de un entorno completamente tridimensional que comentaremos más adelante), pero una vez introducidos dentro de la campaña es realmente difícil dejar un



escenario a medias. Y os podemos asegurar que son realmente largos y complejos, y que dan muchos quebraderos de cabeza.

Muchos agradeceréis a los chicos de Virgin que no basen el argumento en la eterna conquista galáctica, a pesar de que hablamos de un tipo de juegos donde la historia suele pasar desapercibida en el fragor de la batalla. Pensaréis que todos los engendros genéticos habidos y por haber tienen demasiado saturado el mercado.

Se ha elegido, por ello, la época prehistórica, donde un buen "porrazo" es más convincente que cualquier intento de alianza o tratado. Y así será, pues no existe ninguna posibilidad de paz con el rival. El primer vistazo al programa realmente decepciona. Una presentación de apenas unos pocos segundos que no dice nada y un menú tremendamente sencillo donde se ofrece el inicio de una campaña, cargar un juego salvado o utilizar la opción multijugador. También está el típico menú de opciones donde escoger velocidad de juego y de *scroll*, calidad gráfica y volúmenes, tanto de música como de sonido FX.

Aquí, a nuestro entender, se ha pecado de sencillez, con sólo tres niveles de dificultad, a los que corresponde un tipo diferente de tribu. No busquéis más: las opciones acaban ahí. Al iniciar la campaña, aparecerán las instrucciones para conseguir superarla. Dentro del juego propiamente dicho, tendremos en la parte superior izquierda el mapa general del terreno y debajo los cuatro menús principales que se seleccionan mediante la lengüeta situada en la parte más baja.

RECOMENDADO

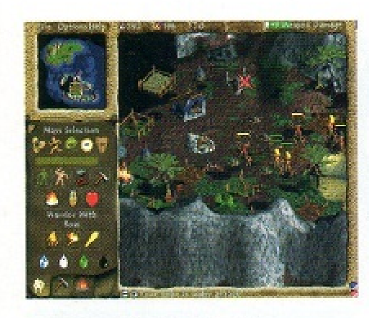
El primer menú nos muestra las características de cada personaje, su fuerza, velocidad, destreza, etc. Además, antes de ordenar cualquier acción será necesario darles el oficio que queramos a cada uno: constructores, guerreros, pensadores, etc. Éste puede ser cambiado a nuestro antojo sin ninguna restricción.

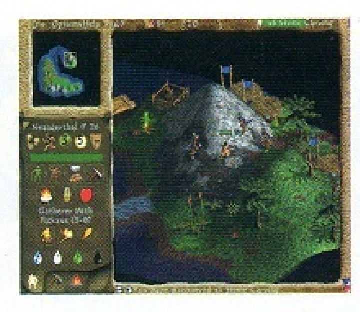
Gráficamente, el personaje será igual independientemente de que tenga un oficio u otro. Solamente aparecerá un pequeño símbolo cercano a cada uno según la labor que tenga











encomendada. Finalmente, en este menú aparecen las armas de que dispone cada uno, las cuales se pueden mejorar entrenando a los soldados en las barracas o investigando, para conseguir bonos en cada disparo.

El segundo menú es el de las construcciones, donde tendremos las típicas: chozas, barracas, canoas, etc. También mediante la investigación, al superar los diferentes escenarios, tendremos la posibilidad de construir ballestas, catapultas y armas más poderosas. El tercero es donde elegimos el tipo de descubrimientos que investigar. Las unidades que dediques a esta opción se reunirán en torno a una hoguera donde irán investigando lo que tú quieras (como hemos dicho, diferentes armamento o bonos en la recogida de piedra y madera).

En niveles superiores tendrás la opción de usar un menú con poderosas armas mágicas. Seguramente lo más divertido del juego es la forma de producir unidades. Los personajes se dividen en hombres y mujeres. Es fácil imaginar el resto: asignáis un hombre y una mujer como padres y una cabaña; la naturaleza se ocupará del resto. A poco aparecerá el recién nacido, que será un nuevo personaje con buena salud.

El desarrollo del juego sigue la línea de cualquier programa de estrategia en





tiempo real: asignar guerreros y lanzarse al ataque contra el enemigo. Éste está muy preparado, pues siempre contará con un nivel superior al nuestro en investigación. Los escenarios son muy difíciles de terminar; necesitas una buena planificación más que una horda de combatientes.

El entorno de juego está realizado de forma completamente 3D. Un buen ejemplo de ello son las montañas, que realmente tienen forma y volumen como si fueran tales. Las unidades, en cambio, no son tridimensionales, a pesar de que tienen un buen tamaño y están muy bien realizadas. Éstas "entienden", de todas maneras, el entorno como tridimensional que es.

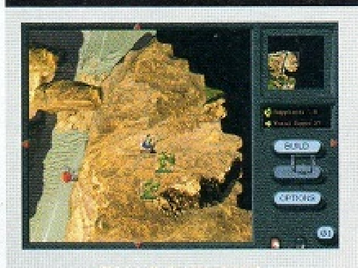
La música es de buena calidad, acompañando en todo momento sin molestar. Los sonidos digitalizados están a la altura adecuada sumándose a la diversión, sobre todo cuando llegan a nuestros oídos aquéllos que indican que hemos producido una nueva unidad. Aunque la versión comentada está en inglés, cuando esté disponible en nuestro país será en un perfecto castellano.

L. Martínez





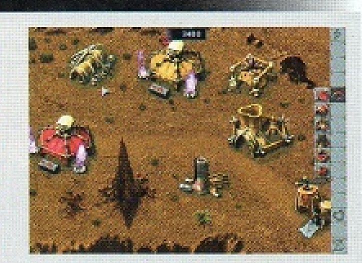
ALTERNATIVAS



CHAOS ISLAND
Microsoft•Microsoft
Juego de estrategia con los dinosaurios de *Jurassic Park*.



JURASSIC WAR
T.B.S.•Hammer
Al estilo de *Dawn of War*, pero programado en Corea.



K.K.N.D. 2: KROSSFIRE
Melbourne House•Infogrames
Una de sus tres razas tiene tintes prehistoricos.





DARK COLONY: THE COUNCIL WARS

La mejor estrategia futurista, la del excelente programa Dark Colony, recibe ahora un nuevo espaldarazo con este disco de misiones que alargará su periplo vital y sus posibilidades.

En uno de los mejores momentos de la historia del software de entretenimiento para el mundo de la estrategia, no dejan de aparecen magníficos programas del género. **Dark Colony** fue una excelente muestra de estrategia militar futurista, lo que no pasó desapercibido a los usuarios.



Ahora, sin que haya pasado demasiado tiempo desde la aparición del programa, nos llega una actualización de gran calidad que ilumina la oscura colonia.

Se trata de un lote de dieciséis misiones, la mitad humanas y la mitad alienígenas, a lo largo de las cuales han introducido numerosas modificaciones de diseño. Encontrarás en tu camino nuevos puntos de referencia, como la Fortaleza Taar, el área 51 y numerosos platillos volantes estrellados.

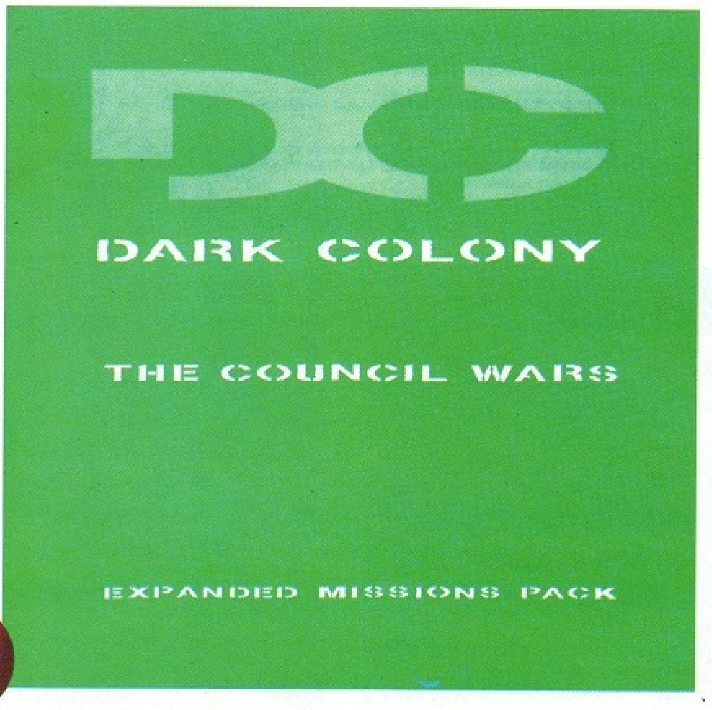
También deberás tener en cuenta otros detalles que puedes aprovechar en tu favor. Debes capturar y utilizar un nuevo artefacto secundario y no puedes perder de vista a las especies nativas de serpientes de cascabel. Por otra parte, aparecerán los primeros lotes de maximizadores ambientales.

En cuanto a nuevas unidades, lo cierto es que no han sido demasiado pródigos. Tan sólo dos de ellas, eso sí, de cuidado diseño, se ponen a tu disposición.

En cuanto al desarrollo de la historia, han realizado nuevos AVIs y han incluido ediciones remezcladas de los originales. Son detalles que gustan a los seguidores incondicionales del programa.

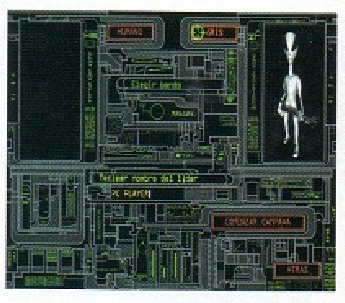
Así pues, si te dejaste cautivar en su día por este excelente programa de estrategia bélica futurista, no lo dudes: la actualización, aunque a veces es un poco parca, es, en general, excelente.

P. López













GANADORES REDLINE RACER Y GEX 3D

Estos son los ganadores de los concursos de Redline Racer (número 36) y Gex 3D (número 37). Enhorabuena a los ganadores, y esperamos que sigáis participando en nuestros concursos.

5 LOTES REDLINE RACER

(Cada lote está compuesto por un juego Redline Racer, un póster y una camiseta)

JAIME PEÑALARA ESQUIVEL (Burjassot, VALENCIA)
LAURA LAGUNA ESPAÑA (Badalona. BARCELONA)
JORGE ESPARZA DÍAZ (MADRID)
ROBERTO PEREZ TEJERINA (MADRID)
ROBERTO CASADIEGO LOPEZ (Jaca, HUESCA)

5 LOTES GEX 3D

(Cada lote está compuesto por un juego Gex 3D y un pad T-Leader)

JOSE LUIS RODRÍGUEZ LLAMAS (SEVILLA)
ROBERT ALDEBOURGHT (El Arenal. MALLORCA)
FERNANDO ESPADA QUESADA (MADRID)
MARÍA DELMAR LOPEZ ESTEBAN (Fuenlabrada, MADRID)
CARLOS DE PEDRO MARTINEZ (VALENCIA)



PROJECT TWO: EUROPA GANA TERRENO

Europa está avanzando a pasos agigantados en el mundo de los videojuegos. Francia, Alemania, Gran Bretaña... y ahora Holanda.

El reportaje de este mes está dedicado a una empresa que ha entrado pisando muy fuerte en el mundo de los videojuegos. El proyecto inicial de esta compañía tuvo su comienzo hace ya cinco años con la creación de PMR International, empresa que inició su andadura como distribuidora de juegos dentro del Benelux (Bélgica, Holanda y Luxemburgo).

Debido al gran éxito de la compañía en esos paises durante los tres primeros años de su existencia, y con el punto de mira en la creación de programas (un proyecto bastante anhelado por sus fundadores), diseñaron el título *Autodisk*, un programa dedicado al mundo del coche que obtuvo un éxito increíble.

El gran día llego en Mayo de 1997 con la creación del sello Project Two Interactive. Compraron los derechos de *Strikepoint*, que obtuvo un nivel de ventas bastante decente (en España no tanto...), y a partir de ahí sacaron títulos como la aventura gráfica *Sign of the Sun* y la licencia de Epic de *Jack Jazzrabbit 2*.

Ahora han invertido en la creación de nuevos productos propios y su número (como podrás ver en este artículo) es bastante elevado, siendo la calidad de todos ellos bastante buena. Títulos como *Reah*, *Liath* o *Dodgem Arena* se harán muy conocidos muy pronto dentro de nuestras fronteras.

La mayoría serán lanzados de aquí a los primeros meses de 1999. Si esta empresa sigue esta línea tan fulgurante, le auguramos un éxito sin precedentes.

D. GOZALO

ANTIGUOS PRODUCTOS

Los señores de Project Two tienen ya dos productos en circulación dentro del mercado español que os sonarán bastante: **Sign of the Sun** y **Jack Jazzrabbit 2**.

El primero de ellos era una aventura gráfica bastante sencilla pero que tuvo una resonancia más bien escasa y fue distribuida por Spaco. Sin embargo, **Jazz Jackrabbit 2** era todo un señor juego de plataformas venido, cómo no, del universo de las consolas, programado por los señores de Epic Megagames. Fue distribuido en nuestro país por Erbe Software, una compañía que en este sentido era bastante más fuerte.

Los dos productos aparecieron en nuestro país hacia la misma época. Tanto es así que encontrarás comentarios acerca de ellos en el número 35 de nuestra revista.





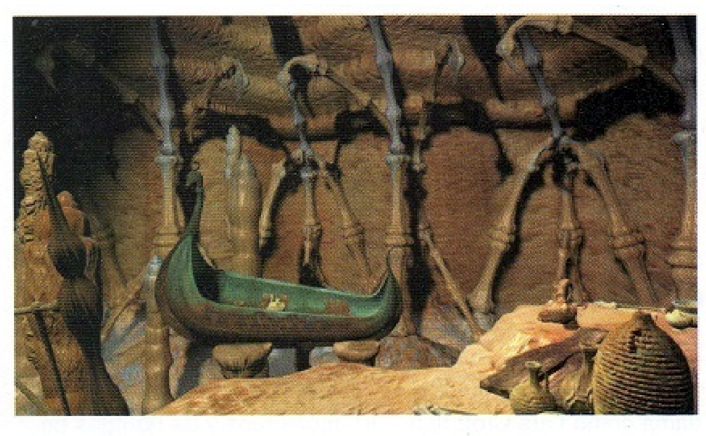
REAH

Su juego más destacado para la próxima temporada ocupa la friolera de seis CDs, y está programado por la compañía polaca LK Avalon. Se trata de una aventura gráfica al estilo de títulos tan conocidos como *Atlantis* o el más reciente *Egipto* de los franceses de Cryo. Gráficamente es muy espectacular, ya que los escenarios "renderizados" donde se desarrolla la acción son preciosos y están cuidados hasta el último detalle.

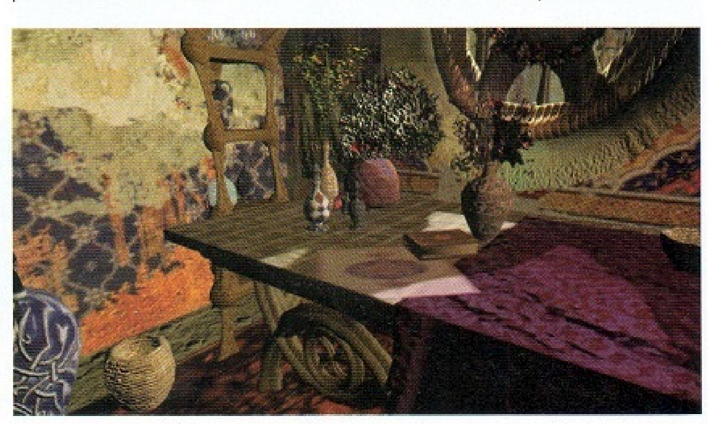
Si a esto le añadimos el elevado número de actores que aparecen en el transcurso del juego, nos encontramos ante una auténtica superproducción europea, a la altura de las mejores americanas. Esto es algo que causa bastante sensación: es inusual que en un país sin tradición en la programación de videojuegos se realice un producto como este.

Si los programadores europeos siguen a este ritmo, alcanzarán a los norteamericanos en lo que se refiere a la calidad de sus productos.







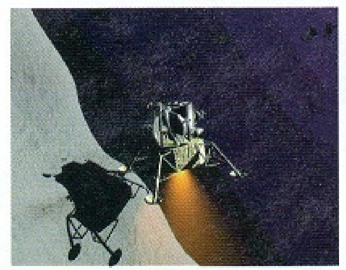


APOLLO 18

Aim software ha programado un curioso simulador de lanzadera espacial basado en el proyecto Apollo norteamericano, aquél que llevó al hombre hasta la Luna.

Nuestra misión será controlar la lanzadera, tanto desde dentro de la nave como desde el Centro de Misiones de Cabo Cañaveral para así conseguir llevar a buen puerto la misión encomendada en cada momento. Aunque los gráficos son sencillos durante el juego, sobre todo porque la mayoría de acciones se llevan a cabo en pantallas repletas de botones como la que acompaña a estas líneas, las animaciones "renderizadas" que aparecen al inicio y durante su transcurso son realmente increíbles. Su calidad está fuera de toda duda, ya que están muy trabajadas en todos los aspectos.







MAD TRAX

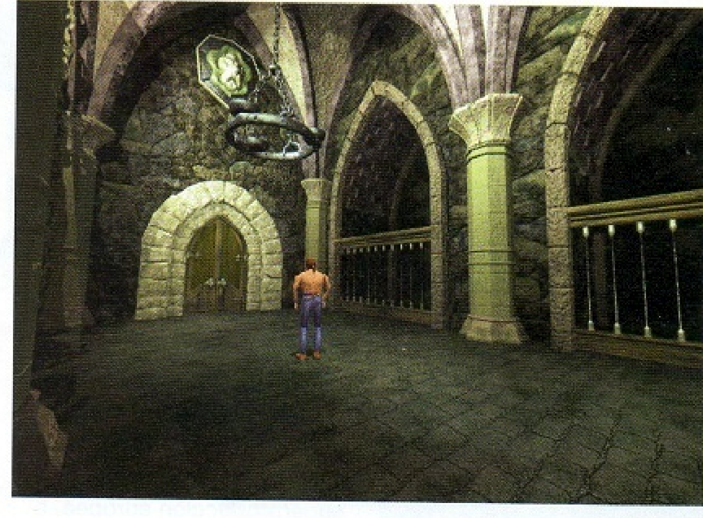
Aunque todavía falta bastante hasta que los señores de Rayland acaben este juego de coches, por las primeras imágenes que hemos llegado a ver podemos asegurar que van por buen camino. Los gráficos son bastante espectaculares (se nota el uso de aceleradoras 3D...), y el modelo del coche está bastante cuidado. Esperemos que la versión final mantenga esta línea, ya que en apariencia resulta un producto bastante atractivo, a pesar de que la originalidad en este género sea ya nula.

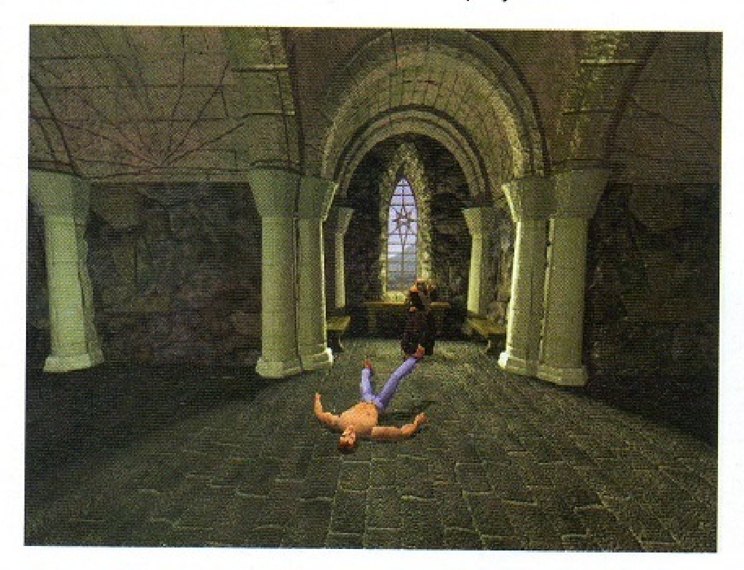


REPORTAJE

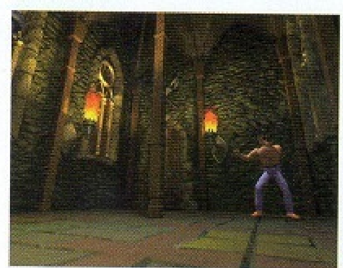
TUNGUSKA

Si te gustaron *Tomb Raider* y *Resident Evil*, este juego de Exodus Software es una especie de mezcla de ambos títulos. En lugar de una bella dama como Lara Croft (tan bella, que ha trascendido de nuestro medio y ha dado el salto a la pantalla grande), controlaremos a un "berraco" de enorme tamaño, en un castillo que está repleto de monstruos y de trampas de todo tipo y color.

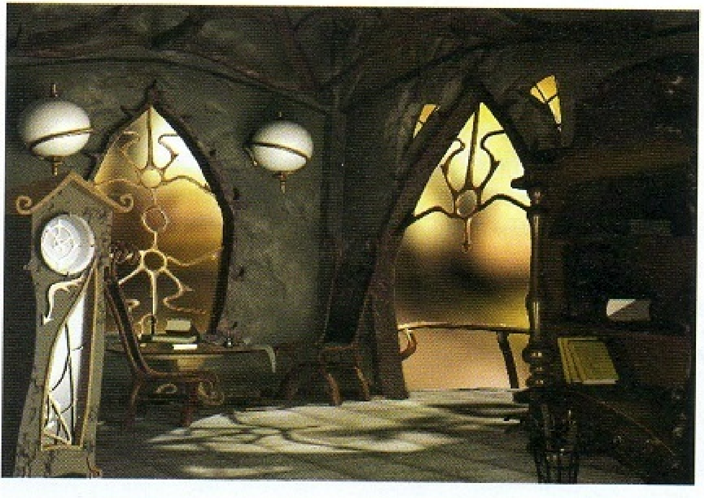




El juego se encuentra en una fase bastante avanzada de programación, aunque prosiguen en la integración de los enemigos en los "mapeados". Estos últimos son bastante espectaculares, ya que todas las habitaciones del castillo han sido preciosamente "renderizadas" y las cámaras de visión han sido bastante bien elegidas.







LIATH

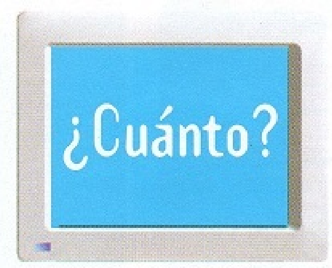
La segunda gran aventura gráfica que nos va a traer Project Two se llama **Liath** y es del estilo del antes comentado *Reah*. Gráficamente es incluso más espectacular, ya que si en el anterior producto son escenarios realistas, en este son más oníricos y hermosos... casi como de cuento de hadas.

También ha sido programado por Exodus, en colaboración con Amber, y ofrece una nueva perspectiva en lo que se refiere a este género. Estamos esperando con bastante ansiedad a que llegue este título, ya que nos ha impresionado bastante su calidad gráfica. Sus diseñadores pueden estar contentos del trabajo realizado.

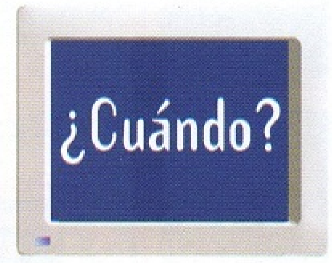


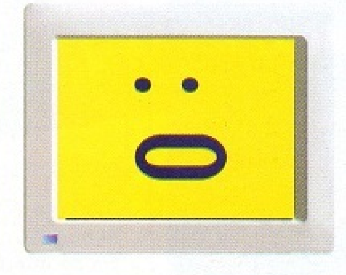
 INTERNET ASEQUIBLE 









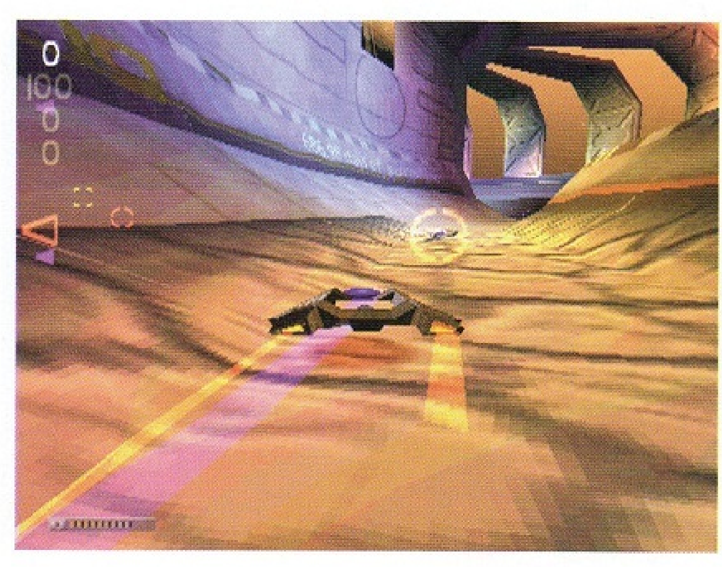


DODGEM ARENA

Los juegos de coches siempre tienen éxito en PC. En este caso se trata de espectaculares vehículos futuristas que recorren unos escenarios bastante espectaculares. Además, los poseedores de tarjetas aceleradoras de los gráficos 3D podrán disfrutar de una amplia gama de efectos de luces y de efectos de transparencias.

Éstas han sido optimizadas considerablemente respecto a otras producciones de este mismo estilo. Al tratarse todavía de una versión en desarrollo, no hemos podido ver más que dos tipos diferentes de vehículos, pero desconocemos si la versión final contará con estos modelos o con otros diferentes. Y, sobre todo, con más coches.

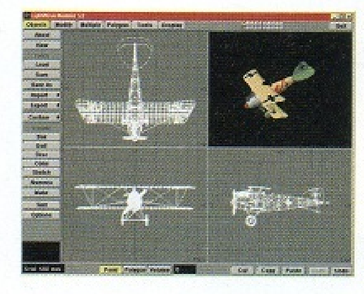




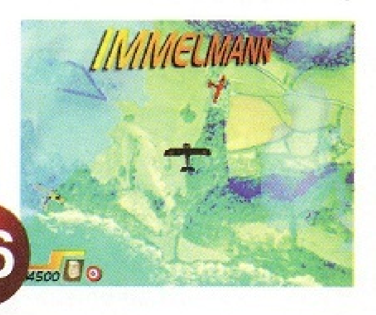


ACM 1918

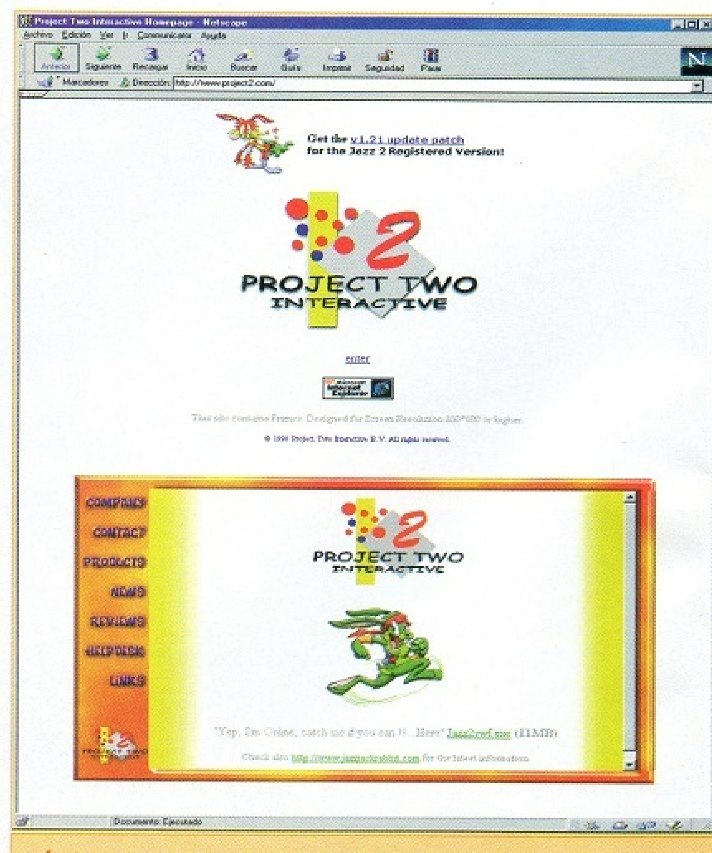
Aunque en principio parece que este simulador de vuelo de los años veinte de los chicos de Aqua Pacific sólo saldrá en versión para la consola Sony Playstation, es más que posible que al final podamos disfrutar de su correspondiente versión para ordenadores personales. Gráficamente está cuidado, aunque se parece demasiado a otros títulos similares, como el conocido *Flying Corps* de Empire. Tendremos que esperar a que el tiempo lo juzgue.





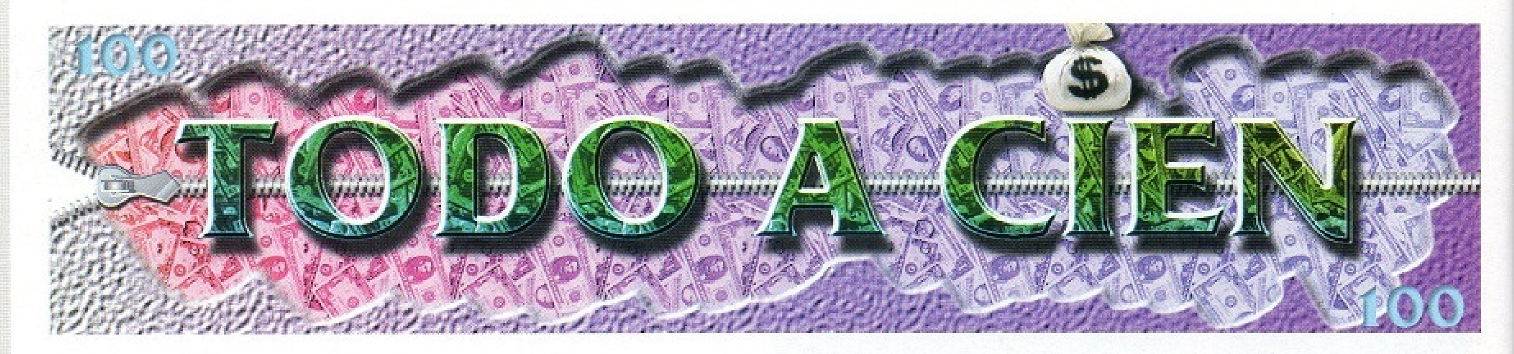






PÁGINA WEB PROJECT TWO

Si quieres acceder a la página web que posee Project Two dentro de Internet, introduce la siguiente dirección: http://www.project2.com/



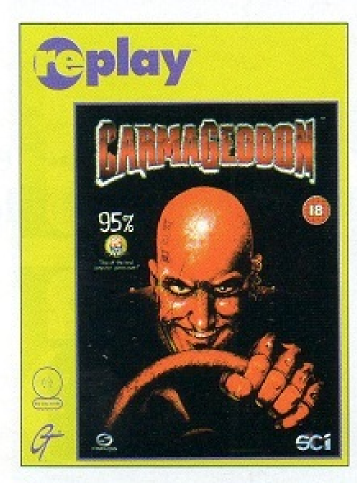
CARMAGEDDON

Programa de carreras de coches que creó una amplia polémica debido a su violencia, considerada en más de un lugar gratuita. Gratuita fue la publicidad que el asunto dio a un título que tenía en sí mismo suficientes bazas para convertirse en una estrella. Con un título de resonancias cinematográficas, nos llega ahora a bajo precio dentro de las colección Replay de GT Interactive.

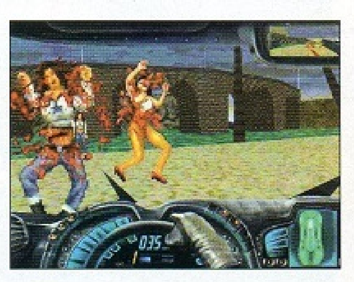
Tienes que enfrentarte a nada más y nada menos que quince sanguinarios pilotos que harán todo lo que esté en su mano para ganar o, mejor dicho, para sobrevivir a la carrera. El desarrollo de las carreras recuerda en gran medida a las películas de carreras prohibidas de los años setenta.

Respecto a los circuitos, cerca de treinta y seis de ellos están a tu disposición. Todos ellos están perfectamente realizados e incluyen numerosos detalles, como los peatones que son arrollados, los animales que hay a la vera de los caminos, etc.

Valoración 82



El apartado sonoro acompaña de forma inmejorable. Melodías que te enganchan a la velocidad y sonidos especiales muy conseguidos bordan un gran producto.



Si no pudiste acercarte a un título que ya es un clásico del género, se trata de una excelente oportunidad para hacerlo. Así que aprieta el cinturón y disponte a ganar los dudosos títulos de Rey de la Destrucción y Príncipe de los Montones de Chatarra.

Distribuidor: New S. Center
Precio: 2.995 pesetas

SUPER STREET FIGHTER II TURBO

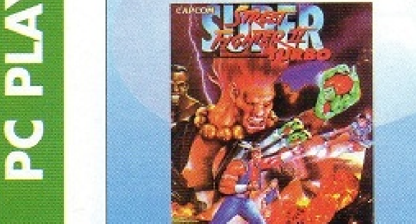
Vuelve a nosotros un clásico de la lucha. Venido de las máquinas recreativas, fue un éxito, pues enganchó tanto a nostálgicos como a los recién llegados. Está un poco desfasado, pero mantiene interés.

Una nueva tanda de guerreros ha llegado: Cammy, Dee Jay, Hawk y Fei Long. Deben afrontar pruebas de lucha y, si vencen a sus contrincantes, enfrentarse a Akuma.

La calidad de los gráficos es un poco "cutre", después de las últimas aportaciones en el terreno de las 3D. Sin embargo, las posibles combinaciones de golpes son buenas y el programa sigue "enganchando" sin problemas a cualquier aficionado.

El título aparece dentro de la serie Xtreme Collection de Proein, S.A.; los aficionados al género que quieran recordar los viejos tiempos tienen una buena oportunidad.

Valoración 71



Distribuidor: Proein, S.A.
Precio: 1.995 pesetas

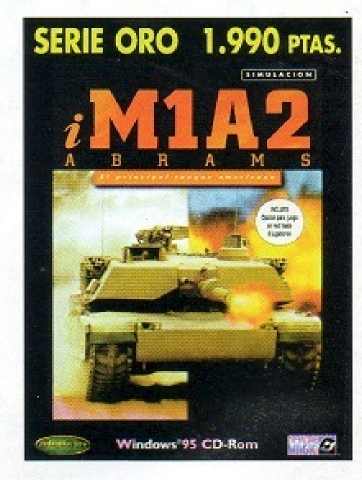


IM1A2 ABRAMS

La Serie Oro de Friendware nos trae en esta ocasión un excelente simulador del tanque más importante en EE. UU. Los amantes de los simuladores más especiales ya estarán familiarizados con él.

Puedes dirigir un pelotón de cuatro tanques o una compañía completa, con otros vehículos. Tienes a tu disposición ocho escenarios de campaña en los que realizar tus evoluciones a los mandos del tanque. Tus misiones se desarrollan en tres teatros de operaciones: Golfo Pérsico, Bosnia y Ucrania.





Han introducido equipos actualizados, tanto soviéticos como norteamericanos. Por último, han contemplado las opciones multijugador.

Los amantes de los más peculiares simuladores que no conozcan el presente título tienen la ocasión de echar un vistazo a sus posibilidades a un atractivo precio.

Distribuidor: Friendware
Precio: 1.990 ptas





HAPPY PUPPY

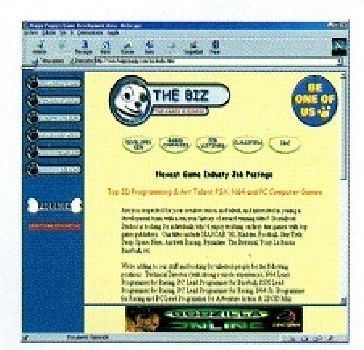
http://www.happypuppy.com

No podíamos dejar de contemplar en estas páginas una de las revistas de videojuegos en la Red de redes que mayor importancia tiene. Se trata de Happy Puppy, unas excelentes páginas a cargo de unos colegas americanos.

En la web hay unas cuantas revistas dedicadas al mundo del software de entretenimiento, pero no todas ellas tienen la calidad suficiente como para saltar a las páginas de nuestra revista. **Happy Puppy** es, desde luego, una excepción, pues se trata de una las más afamadas direcciones de Internet en su campo.

Para empezar, contempla todos los campos del mundo de los videojuegos. Es decir, tanto PCs como consolas o incluso Macintosh. En todos estos sectores te ofrecen comentarios de los juegos del momento. En este sentido tenemos que decir que están completamente al día, con lo mejor y más actual del mercado. Los comentarios, aunque tienes que conocer el inglés para poder acercarte a ellos, son bastante acertados; puedes fiarte de ellos sin muchos temores.

Por otra parte, también dedican su sección correspondiente a los imprescindibles trucos y las pistas de los juegos más difíciles. En este sentido no es una web tan completa como otras que están íntegramente dedicadas a ello pero, para tratarse, al fin y al cabo, de un revista, su contenido está sobrado. Además, también contemplan las más diversas plataformas en esta sección.

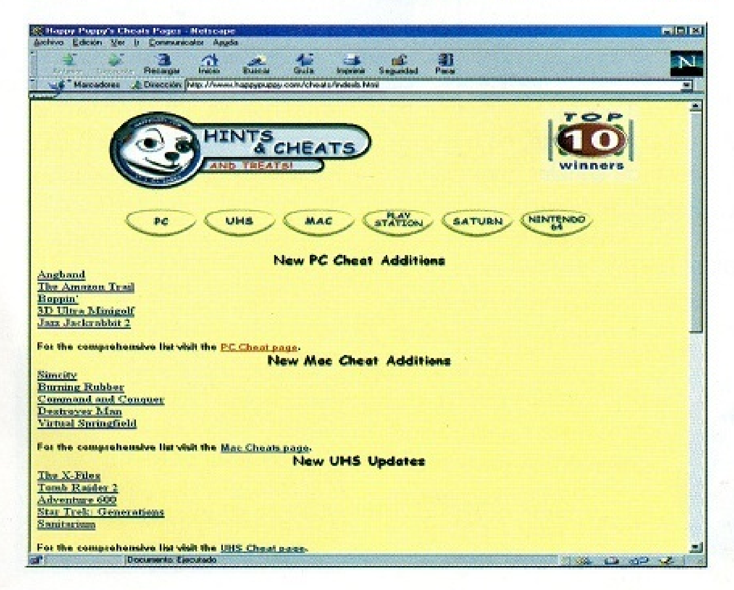


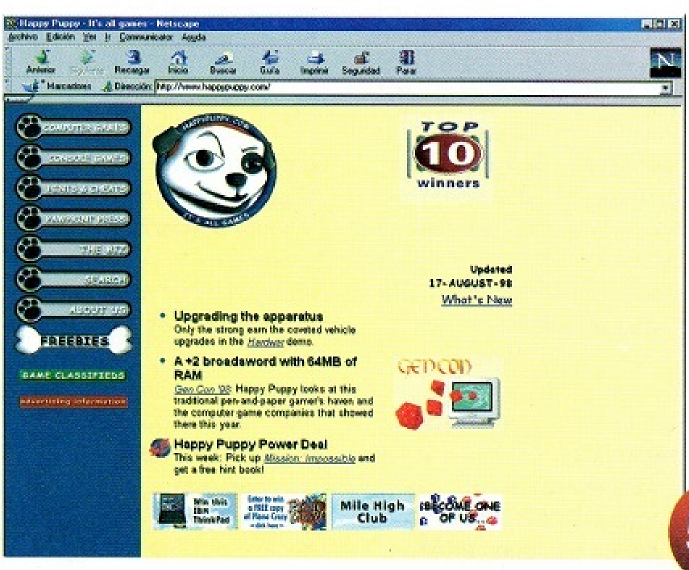
Hay que sacar a relucir especialmente los comentarios de Lord Soth's, toda una personalidad dentro del sector. Este particular crítico cuenta con páginas propias dentro de **Happy Puppy**, lo que te da una idea de su importancia. En ellas podrás encontrar desde comentarios hasta demos, shareware o trucos. Constituye un complemento perfecto para el conjunto.

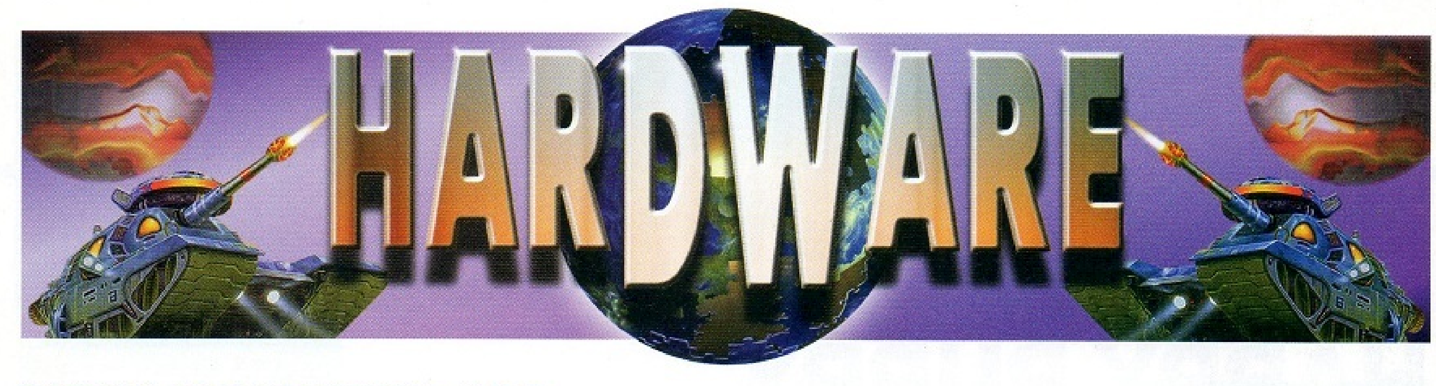


En resumen, se trata de una dirección que no pueden dejar de visitar los amantes de los videojuegos. Su contenido se encuentra íntegramente en inglés, pero de todas maneras éste es un mal que sufren muchas páginas de la Red de redes. Si dominas el inglés es, desde luego, muy interesante.

P. LÓPEZ







MAXI GRAPHICS 128

Guillemot está realizando esfuerzos ímprobos para convertirse en uno de los líderes del mercado de las tarjetas gráficas. Y, desde luego, con sus aportaciones para el *chip* VooDoo 2 o el *chip* RIVA 128, que es el que posee la presente tarjeta, lo está consiguiendo.

Maxi Graphics 128 ha nacido como una solución para usuarios indecisos. Para quienes no sepan si decidirse definitivamente por una tarjeta sólo apta para juegos o bien una para otras aplicaciones y el uso cotidiano. Pues bien, **Maxi Graphics 128** es una tarjeta gráfica 2D/3D que ofrece a los usuarios unas prestaciones medias.

Posee una memoria de 4 Mb a 100 Mhz SGRAM y una RAMDAC de 230 Mhz; así, es capaz de ofrecer resoluciones de hasta 1600x1200 *pixels*. Puede reproducir 5 millones de triángulos por segundo de pico, una velocidad de relleno de 100 millones de *pixels* por segundo y 15 millones de operaciones de *pixels* por segundo.



Entre los efectos que te ofrece, están la corrección de perspectiva en las texturas, transparencias, *alpha-blending*, filtro de texturas *bi-linear*, *anti-aliasing*, etc. De todas formas, en ninguno de estos aspectos llega a alcanzar la elevada calidad de tarjetas que poseen el *chip* VooDoo 2.

Maxi Graphics 128 aparece en dos formatos. Con el primero de ellos, el AGP a 66 Mhz, es capaz de aportarte hasta 1.6 Gb./s de pico de transferencia de datos. El segundo está preparado para el más antiguo formato de BUS PCI a 33 Mhz.

La tarjeta funciona bien bajo Windows 95 y Windows NT 4. En cuanto al software que está incluido, hay demos de los programas *Shadows of the Empire*, *Jedi Knight*, *Take no prisoners*, *Rally Championship*, *Sub Culture*, *Incoming*, *POD*, *Plane Crazy*, etc. Por lo que se refiere al campo multimedia, tienes a tu disposición un reproductor de películas CD-i, Vídeo-CD, mpeg , etc.

Se trata, en definitiva, de una interesante opción para quien no quiera centrarse sólo en el mundo de los videojuegos pero no deje de lado del todo el mundo software de entretenimiento.



FICHA:
Nombre:
Maxi Graphics 128
Fabricante: Guillemot
Distribuidor: Ubi Soft
Precio: 24,990 +IVA.
Valoración: 75 %

USB WHEEL MOUSE

Si Guillemot es, hoy por hoy, una de las compañías punteras en el desarrollo de tarjetas gráficas, Logitech es un indiscutible líder en la creación de periféricos para los PCs. Hemos comentado en esta sección numerosos productos de la compañía que están dirigidos al usuario medio, así como a los "jugones" empedernidos.

En esta ocasión os presentamos un ratón de la última serie de la casa. Se trata de **USB Wheel Mouse**, un periférico diseñado fundamentalmente para trabajar bajo el entorno operativo Windows 98.

Destaca en primer lugar la ergonomía del ratón, que se adapta con comodidad a la mano. Este periférico, de hecho, puede ser también cómodamente utilizado por usuarios zurdos.

Aparte de su aspecto y ergonomía, hay que destacar de este aparato que está especialmente dedicado al nuevo estándar de conexión USB, que se está imponiendo poco a poco.

Por otra parte, no hay que dejar de señalar que en su superficie posee una rueda que lo hace especialmente indicado para entornos de ventanas. Dicha rueda sirve para subir o bajar una ventana determinada. Sólo nos queda, por último, que la instalación del ratón no creará ningún problema, pues se realiza *plug & play* y con sencillez.

Así pues, si has optado por el futuro y necesitas un ratón que se adapte a las circunstancias, **USB Wheel Mouse** es una interesante posibilidad. Tiene todo lo que necesita el futuro más inmediato: Windows 98, USB, plug & play, etc.

FICHA:
Nombre:
USB Wheel Mouse
Fabricante: Logitech
Distribuidor: Logitech
Precio: Consultar
Valoración: 70 %



Uno de los más antiguos conocidos del mundo de la informática vuelve hasta nosotros en una nueva versión que en realidad no pasa de ser un cuidado lavado de cara; un lavado que, eso sí, pule todos los defectos.



WINDOWS 98: ¿QUÉ HAY DE NUEVO, VIEJO?

Ante la llegada de la nueva versión del sistema de ventanas más usado de la historia, conviene que hagamos una reflexión sobre él y las novedades que aporta, sobre todo en el aspecto que a nosotros más nos interesa: el mundo de los videojuegos.

Entre sus novedades cabe destacar el nuevo interfaz, el soporte específico para el nuevo hardware y los controladores, así como sus muchas y variadas utilidades de sistema.

¿FUNCIONA CON TODO EL SOFTWARE ACTUAL?

La respuesta por parte de Microsoft es rotunda: funciona con todas las aplicaciones Windows 95 salvo algunas que accedan a especificaciones exclusivas de Windows 95. Aunque esta respuesta puede resultar un poco confusa, podemos decir que efectivamente funciona todo el software actual.

Sin embargo, también hay que señalar que pueden fallar los juegos que utilizan pentium 166 o superior, 24MB de RAM y 1GB de disco duro. Además, cabe destacar que, realmente, sólo vamos a ver un aumento de prestaciones si poseemos un Pentium II.

¿PARA QUIÉN ESTÁ INDICADO?

A aquellos que tengan un Pentium II se lo recomendamos especialmente, porque podrán sacar un mayor partido a las prestaciones de su procesador al soportar los dos nuevos *chipsets* de Pentium II LX y BX.

Para usuarios de videojuegos, entre otras ventajas en cuanto a la "velocidad" del nuevo sistema operativo, soporta USB DirectX integrado y un nuevo y más rápido acceso a TCP/IP para los juegos a través de la red. En general, es recomendable a los usuarios de Windows 95 que quieran llegar un poco más lejos.

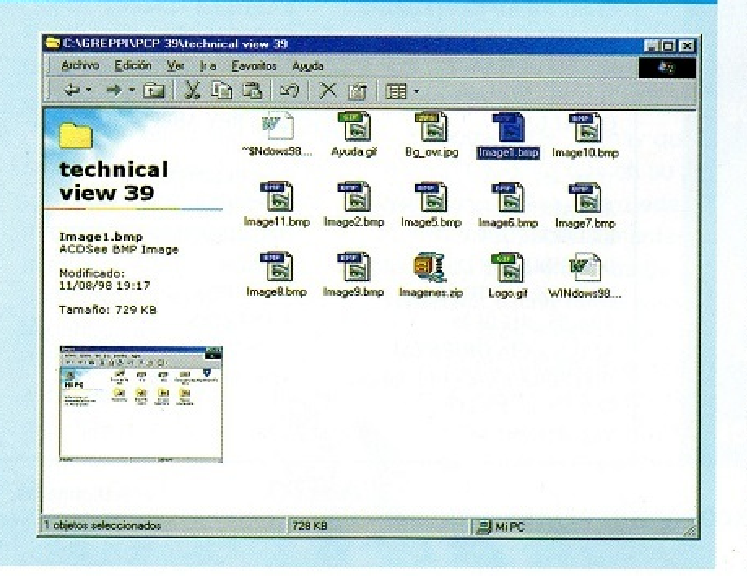
¿ES MÁS RÁPIDO QUE WINDOWS 95?

Podemos decir que sí, siempre y cuando las nuevas funciones de ejecución de aplicaciones, así como los sistemas de FATs de 32 *bits*, ofrezcan ventajas efectivas en la carga y en la ejecución de las distintas aplicaciones que tenemos.

El usuario realmente encontrará un aumento de velocidad al emplear el nuevo hardware que no era capaz de soportar Windows 95 (como Pentium II, AGP, USB, etc.). Como ejemplo, podemos decir que algunas aplicaciones se ejecutan ahora hasta un 30% más rápido. Aunque esto puede, en ocasiones, no resultar demasiado significativo a efectos prácticos.

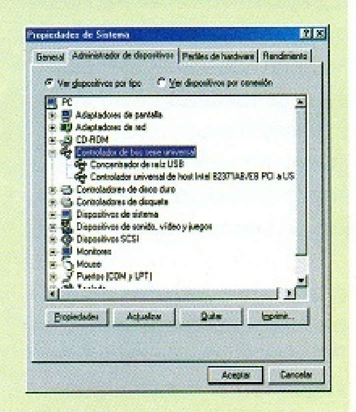
NUEVA INTERFAZ

Se trata, sin duda, de una de las primeras novedades que ves en este nuevo sistema operativo. Windows ahora ofrece un nuevo aspecto y nuevas funciones integradas. La interfaz ha sido completamente integrada con Internet Explorer 4.x en un intento de hacer que el escritorio sea una extensión del Web. Sin embargo, todas estas modificaciones son similares a las que se producen al instalar Internet Explorer 4.x.



NUEVO HARDWARE Y CONTROLADORES

Windows 98 incluye un nuevo soporte integrado para periféricos USB (Universal Serial Bus), tarjetas gráficas AGP (Accelerated Graphics Port), procesadores MMX e incluso unidades DVD. Ahora, además, es posible utilizar varias tarjetas gráficas simultáneamente, así como los controles avanzados de ahorro de energía (ACPI).



¿CUÁNTO NOS COSTARÁ LA ACTUALIZACIÓN?

Aparte del coste económico directo, que rondará las 18.000 ptas, deberemos tener en cuenta lo siguiente.

Si nuestro equipo no es una maravilla, es decir, no se ajusta o lo hace a duras penas a las especificaciones de Microsoft, deberemos pensarnos actualizar primero el equipo. Para aquellos usuarios que tenían Windows 3.1, la actualización no sólo es posible sino recomendable; para los de Windows 95, la actualización es muy simple y relativamente rápida. Además, nos conserva todas las aplicaciones instaladas sin borrar o "estropear" ninguna.

En cuanto a la actualización a Windows NT 5.0, es otro tema. Por el momento, para usuarios que trabajan en modo estación de trabajo la opción más recomendable es Windows 98. Puede que más adelante sea cuestión de actualizar a Windows NT 5.0 Workstation, pero sólo para aquellos que posean equipos con prestaciones muy altas.

EN LA GRAN RED

Por supuesto, es posible utilizar un navegador distinto al de la casa, Internet Explorer. El hecho de que lleve incluido un navegador, causa del famoso juicio, no implica que no puedas instalar cualquier otro en tu equipo. No da ninguna incompatibilidad con Internet Explorer y, una vez instalados, se pueden utilizar indistintamente los dos exploradores. Sin embargo, no se puede desinstalar Internet Explorer, pues forma parte del propio sistema operativo.

Acelera el acceso a Internet en varios sentidos, ya que, además de presentar un nuevo TCP/IP mejorado, permite el empleo de multimodems y RDSI multilínea. Esto quiere decir que podremos hacer dos accesos simultáneos a la red aprovechando el ancho de banda de las dos líneas; será como hacer dos llamadas de teléfono, sumando así la velocidad de las dos líneas.

Windows 98 incluye, además, una gran cantidad de utilidades para Internet. Microsoft ha intentado en gran medida orientar este sistema operativo a la Red de redes. En efecto, incluye: Outlook Express (cliente de Correo Electrónico y News), Netmeeting (aplicación para conferencias en Internet), Personal Web Server (forma fácil de publicar páginas Web en intranets o Internet), FrontPad (editor de páginas HTML de tipo WYSIWYG, es decir: *What You See Is What You Get*, lo que ves es lo que obtienes) y NetShow (aplicación similar al conocido RealPlayer).

Los canales, por último, ofrecen contenido directamente desde los sitios Web favoritos al equipo. Es posible leer información sin conexión a la red. De este modo se utilizan de forma eficiente los tiempos de conexión al descargar archivos y al tener acceso a servidores de Web ocupados.

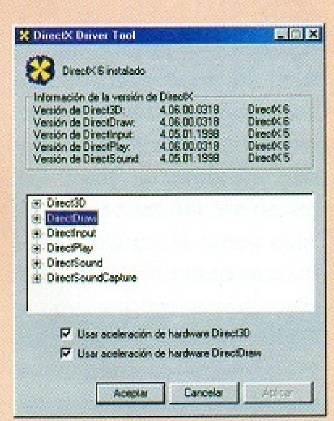
Los canales te permiten estar al día de los últimos contenidos del Web. Cuando te suscribes a un canal, el contenido aparece en el escritorio y el proveedor de contenido lo actualiza de forma periódica. Es posible recibir contenido de Web directamente en el escritorio mediante difusión directa por satélite o mediante señales incorporadas en las emisiones de televisión locales.

ACTIVE DESKTOP

La interfaz Active Desktop permite colocar en el escritorio "contenido activo" de páginas Web o un canal. Por ejemplo, podrías colocar *tickers* que se actualizaran constantemente en un lugar

NUEVOS CONTROLADORES DIRECTX

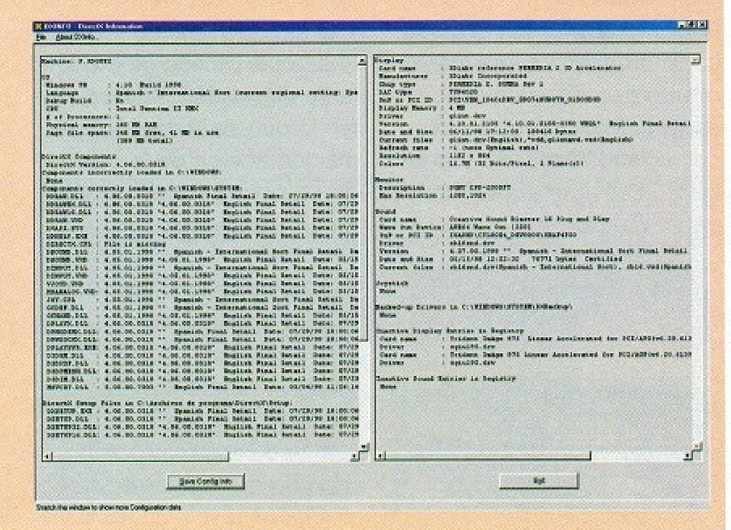
Por primera vez Microsoft ha incluido las DirectX en su sistema operativo. Windows 98 viene con la versión 5.1 aunque, como todos sabemos, ya se encuentra dentro de Internet la 6.0. La versión 5.1 incluida con Windows 98 tiene los siguientes componentes integrados:



-. DirectShow. Consiste en una rutina universal para reproducir vídeos.

-. Direct3D. Se trata de un sistema para el manejo de objetos tridimensionales.

-. DirectAnimation. Interfaz de programación independiente que integra una serie de rutinas para el manejo de 2D, 3D, texto, audio y vídeo, válido tanto para aplicaciones web como para aplicaciones independientes.



-. DirectPlay. Se trata de un conjunto de utilidades para el desarrollo de juegos de multijugador especialmente preparados para Internet, para intranets, etc.

FATS DE 32 *BITS*



Aunque ya apareciera en las versiones OSR2, aquí ha sido implementada de nuevo y mejorada. Como ya sabemos, el uso de las FATS de 32 *bits* se traduce no sólo en un aumento del espacio del disco, al aprovechar mejor el tamaño de los *clusters*, sino que también se consigue un aumento de velocidad. Además, se ha añadido un fácil y manejable convertidor de discos con FAT16 a FAT32, con lo que el cambio se realiza en pocos minutos.

cómodo del escritorio o situar tu periódico en línea favorito como papel tapiz del escritorio. Puedes hacer que el escritorio sea verdaderamente un espacio propio si agregas los elementos activos a los que tenga que hacer referencia periódicamente: noticias, tiempo, deportes, precios de inventario o lo que desees tener más a mano. El escritorio puede reflejar perfectamente tus preferencias y tu estilo.

Active Desktop hace posible, además de personalizar el escritorio, lanzar programas, cambiar entre archivos y mantenerse al día de las últimas noticias internacionales mediante la integración del Web con el escritorio. Gracias a Active Desktop podrás hacer que los elementos del Web sean elementos del escritorio y podrás actualizarlos en cualquier momento.

COMPROBADOR DEL REGISTRO

El Comprobador del Registro es un programa de mantenimiento del sistema que busca y corrige los problemas del registro. Cada vez que se inicia el equipo, el Comprobador del Registro examina automáticamente el Registro en busca de estructuras de datos incoherentes.

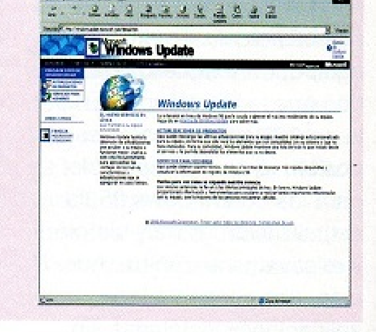
El Comprobador del Registro efectúa copias de seguridad del Registro diariamente. Si encuentra un problema serio en él, el Comprobador del Registro restaura el Registro desde la copia de seguridad. El Comprobador del Registro mantiene hasta cinco copias de seguridad comprimidas del Registro que han iniciado de manera satisfactoria el equipo. El Comprobador del Registro corregirá el registro si no se puede encontrar ninguna copia de seguridad.

El programa de instalación ejecuta automáticamente el Comprobador del Registro cada vez que actualiza el sistema operativo del equipo. Cuando instala Windows 98, el Comprobador del Registro corrige la mayoría de los problemas del Registro, incluso aquéllos que no eran evidentes.

El sistema guarda siempre una copia de seguridad de la configuración del Registro (en la que se incluye información acerca de la cuenta de usuario, enlaces del protocolo, configuración de programas de software y preferencias de usuario). Puedes utilizar la copia de seguridad si tienes algún problema con tu Registro actual. Cada vez que reinicias el equipo, el Comprobador del Registro examina automáticamente el Registro. Si el Comprobador del Registro observa problemas de algún tipo, reemplazará automáticamente el Registro con la copia de seguridad.

WINDOWS UPDATE

Como gran novedad, Microsoft ha incorporado a Windows 98 el denominado Windows Update. Si tienes conexión a Internet, podrás actualizar tu Windows 98 con los parches y con las novedades que aparezcan, eso sí, si eres usuario registrado del mismo.



MONITORES

La compatibilidad con múltiples monitores hace posible la utilización de varios monitores simultáneamente para aumentar el tamaño del escritorio, así como ejecutar diferentes programas en distintos monitores o jugar en vistas múltiples. Por ejemplo, los alumnos pueden efectuar búsquedas en Microsoft Encarta que se está mostrando en un monitor y escribir su informe en Microsoft Word en el otro.

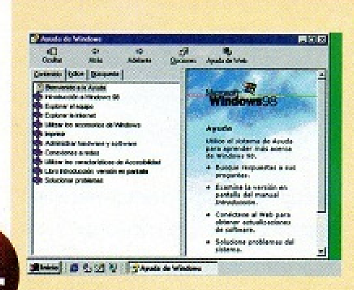
ADMINISTRACIÓN DE ENERGÍA

OnNow hace que su equipo sea más efectivo mediante la mejora del tiempo de inicio. Con las técnicas de administración avanzadas, OnNow puede iniciar el equipo en sólo unos pocos segundos y restaurar todos los programas tal y como se dejaron. Además, permite que el equipo continúe trabajando aunque parezca que está apagado. Es posible dejar todos los programas ejecutándose, descargar las páginas Web favoritas, enviar y recibir correo, hacer una copia de seguridad del disco duro u optimizar el sistema operativo sin estar junto al equipo.

Power Management funciona en equipos con Administración avanzada de energía (APM), y mejor todavía en equipos más nuevos que utilicen *Advanced Configuration and Power Interface* (ACPI, interfaz avanzada de configuración y energía). Power Management también hace posible poner el equipo en modo suspendido o hibernar para ahorrar energía.

Mediante el uso de la administración de energía puedes reducir el consumo de energía de cualquier número

AYUDA EN LÍNEA



Nuevo sistema de ayudas, incluido un sistema de resolución de problemas con más de quince nuevas utilidades para solucionar dichos problemas. Las aplicaciones de configuración son mucho más sencillas y se encuentran guiadas a través de algunos nuevos sistemas "Wizards"; es decir, de sistemas paso a paso, de modo que las tareas de configuración y de instalación que tengamos que realizar sean mucho más sencillas.

de dispositivos del equipo o de todo el sistema. Para realizarlo, tienes que elegir una combinación de energía, que es una colección de valores que administra la energía del equipo.

Puede también adaptar una configuración individual a una combinación de energía. Por ejemplo, en función del hardware, podrá:

-. Apagar el monitor y los discos duros automáticamente para ahorrar energía.

-. Poner el equipo en modo suspendido cuando esté inactivo. El monitor y los discos duros, cuando están en suspensión, se apagan y el equipo consume menos energía. Cuando desees utilizar el equipo de nuevo, éste abandona rápidamente el modo de suspensión y el escritorio aparece exactamente tal y como se dejó. El modo de suspensión es especialmente útil para ahorrar energía en los equipos portátiles.

-. Poner el equipo en estado de hibernación. La característica de hibernación apaga el monitor y el disco duro, guarda todos los datos de la memoria en el disco y apaga el equipo. Cuando reinicies el equipo, el escritorio aparecerá exactamente como lo dejaste. Sin embargo, toma más tiempo abandonar el estado de hibernación que el de suspensión.

Normalmente, el monitor y el disco duro del equipo se apagan durante un período breve de tiempo para ahorrar energía. Si no vas a tocar el equipo durante un rato, es aconsejable que lo pongas en modo de suspensión, lo cual hace que todo el sistema se encuentre en un estado de bajo consumo.

Deberías poner el equipo en hibernación cuando no lo vayas a utilizar durante un período más largo de tiempo o durante toda la noche. Cuando reinicies el equipo, el escritorio aparecerá exactamente como lo dejaste.

ÚLTIMAS NOVEDADES

Podemos instalar Plus, pero a lo largo de este año saldrá una nueva versión con bastantes novedades entre las que cabe destacar: utilidades nuevas como Mcafee Viruscan, que viene con seis meses de actualizaciones gratuitas; varios programas para ahorrar espacio en el disco, como File Cleanner, que optimiza y te da una lista de archivos que debes borrar para este modo ahorrar espacio; nuevos fondos para el escritorio, nuevas músicas etc, así como nuevos juegos como Microsoft Golf 98 y Spider Solitarie. Por lo tanto, conviene esperar un poco e instalarse la nueva versión de Plus.

Además, Windows 98 incluye estas novedades:

-. Numerosas mejoras en el sistema de acceso telefónico a las redes.

-. Nuevo cliente para redes privadas virtuales (con el protocolo PPTP).



Así es el aspecto general que presenta el nuevo Windows en el Escritorio, con las nuevas ventanas del estilo de una Web.

-. Limpieza de disco, una utilidad que permite optimizar nuestros discos duros.

-. "Checkeador" del registro, que permite chequear el archivo de registro de Windows y solucionar los posibles errores que haya.

-. Optimizado para MMX para mejorar las aplicaciones de Audio y de Vídeo.

-. Nuevas mejoras para el soporte de tarjetas PCMCIA para portátiles, incluyendo las Cardbus y soporte para las tarjetas multifunción.

CONCLUSIÓN

Sin duda, con esta versión Microsoft intenta potenciar al máximo la utilización de la red, incluyendo en el propio sistema operativo un gran número de utilidades especialmente indicadas para el acceso a Internet.

Por lo demás, mejora en gran medida el sistema de detección de los dispositivos e incluye un gran número de controladores para el nuevo hardware.

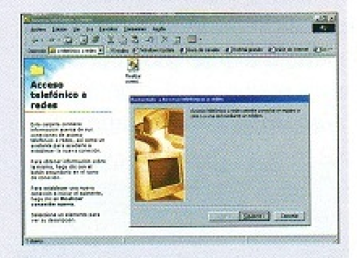
El único inconveniente que presenta es que requiere bastante más ordenador que su predecesor. Sin embargo, hoy en día, con las bajadas constantes en el precio de los materiales, todo el mundo puede permitirse el lujo de tener un Pentium 166 con 32 megas, en el cual Windows 98 va bastante bien.

Además, no hay que olvidar que Microsoft ha anunciado Windows 98 como compatible con el efecto 2000. Sin embargo, de hecho Windows 95 funcionaba bien hasta el año 2099.

J. Rodríguez

INTERNET MÁS FÁCIL

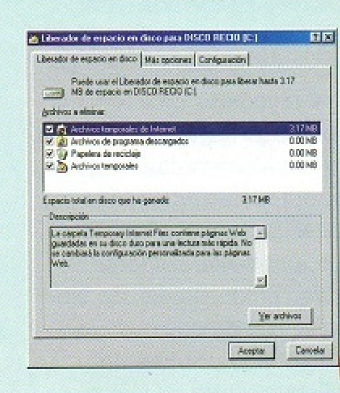
Windows 98 tiene un nuevo soporte de TCP/IP, que permite a los desarrolladores crear un único controlador que funcionará tanto en Windows 98 como en Windows NT 5.0, en lugar de desarrollar uno para cada uno de estos sistemas operativos. Además, han incluido un ayudante que

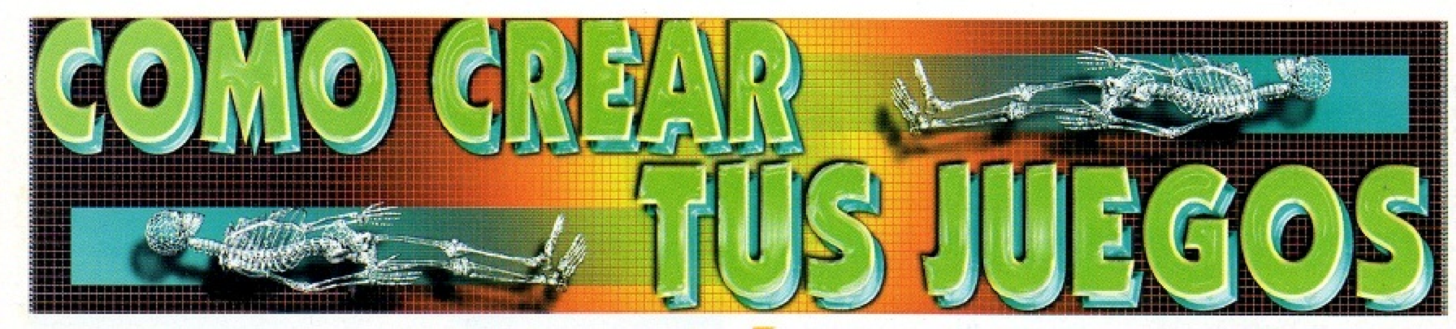


te lleva fácilmente hasta la conexión con InfoVía que ofrece Telefónica.

TAREAS PROGRAMADAS

Windows 98 incluye un asistente de Tareas Programadas. Te permite indicarle al ordenador cuándo quieres que realice acciones, como la limpieza de disco duro con el programa "Liberador de disco duro", que defragmente el disco, etc. Prográmalo a tu gusto mediante un gestor de macros.





INTRODUCCIÓN A LA INTELIGENCIA ARTIFICIAL

Las enormes posibilidades de la Inteligencia Artificial no podían dejar de afectar al mundo del software de entretenimiento, como es el caso, por ejemplo, de los programas de estrategia.

Si sois aficionados al cine recordaréis *Juegos de guerra*, film en el que había un ordenador programado para simular y controlar una tercera guerra mundial. Este ordenador utilizaba algoritmos de Inteligencia Artificial (AI) que le daban, además de una relación con las personas casi humana, un sistema de toma de decisiones similar al humano. Eso intenta la AI.

Para definirla de forma sencilla, es la toma de decisiones por parte de una máquina a partir de unas premisas. Éstas se presentan en un instante determinado y la máquina elige la decisión más adecuada. En este artículo aplicaremos los conocimientos básicos sobre AI a la creación de juegos de estrategia.

Cuando diseñamos un juego de estrategia con técnicas de AI debemos tener claro el objetivo del juego. En principio, la victoria, aunque su función sea entretener al usuario y no ganarle siempre.

Para alcanzar la condición de victoria, el ordenador necesita controlar los recursos de los que dispone (como unidades y otros elementos) de una manera ordenada y sofisticada. Esto también es lógico, ya que es posible alcanzar la victoria en un juego de estrategia mediante la técnica del kamikaze. Sin embargo, el índice de probabilidades de ganar una batalla así es bajo. Por ello, intentaremos inculcar a nuestro juego un sistema de resolución de situaciones lo más completo posible.

Los proyectos de AI se basan en metodologías que permiten al ordenador resolver un problema estratégico y táctico. Describiremos un sistema de niveles y cada nivel se montará sobre el anterior.

PRIMER NIVEL

Aproximación: En cada turno o ciclo debe examinar cada unidad que va a ser movida y tomar una decisión de forma aleatoria. Es la teoría de generación de números aleatorios: generaremos un número aleatorio y el resultado de esta generación será una acción que tomará nuestra unidad. También es una posible decisión no tomar ninguna.

Problemas que plantea: Esto no es una técnica de AI, pues no va encaminada a la conclusión del objetivo (obtener la victoria), pero también es cierto que hacerse el loco puede llegar a confundir a nuestro oponente durante unos cuantos turnos.

SEGUNDO NIVEL

Aproximación: Cuando se seleccione uno de los posibles movimientos o acciones, tiene que escoger aquél que lleve a una aproximación a las condiciones de la victoria. Debe comprobar si hay posiciones para obtener la victoria alrededor de la unidad. Si es así, debe acercarse a estas posiciones.

Problemas que plantea: Cuando exista más de una posición satisfactoria, no se sabe cuál es la más adecuada. Las condiciones más ventajosas no pueden ser alcanzadas por una decisión, lo que nos lleva al nivel anterior.

TERCER NIVEL

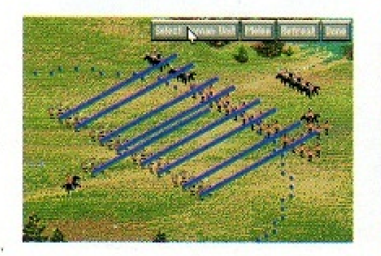
Aproximación: Hay que evaluar cada movimiento alternativo no de forma "booleana" sino analógica (por ejemplo, mediante valores de 1 a 100). Analizará cuál es el número de acciones necesario para la victoria desde cada punto; será mejor la solución en un número menor de turnos.



Problemas que plantea: No realiza ningún movimiento que no esté enfocado a la consecución del objetivo o victoria. Sin embargo, sin estos movimiento aparentemente inútiles es imposible alcanzar la victoria. Un ejemplo sería matar a una unidad enemiga. El objetivo es conquistar un territorio distante. Si pretendemos llegar a él no perderemos tiempo eliminando unidades enemigas... pero éstas sí nos eliminan tranquilamente.

CUARTO NIVEL

Aproximación: Definir un conjunto de subobjetivos para ser resueltos en las condiciones de victoria, pero que no son condiciones de victoria como tales. Cuando una unidad toma una decisión, evalúa la posibilidad de conseguir estos subobjetivos. Éstos son, por ejemplo, eliminar





enemigos, proteger unidades, llegar a posiciones estratégicas, etc. Conseguir estos objetivos vendrá dado por un factor en la evaluación en el árbol de decisión. Esto empieza a parecerse a un primitivo sistema de AI.

Problemas que plantea: Cada unidad toma decisiones de forma independiente a las otras. Esto puede llevar a un desastre total. Es parecido a las guerras prenapoleónicas: cada unidad cumplía sus propios objetivos sin más, lo que nos lleva a una situación en la que funcionará bien mientras el enemigo no coordine sus fuerzas.

QUINTO NIVEL

Aproximación: Hay que definir un sistema de decisiones en el cual se pueda examinar la opción elegida por las otras unidades de peso en la decisión. Debe calcular el peso de cada decisión y los posibles resultados e interacciones de las decisiones; se realizará con un árbol de decisión.

Problemas que plantea: Esto permite la coordinación pero no el control estratégico de recursos. Sin embargo, es uno de los sistemas de AI usado por muchos juegos de ordenador. Puede llegar a círculos viciosos de decisiones.

SEXTO NIVEL

Aproximación: Es necesario crear una estructura estratégica de toma de decisiones que controle las unidades de forma coordinada. Esto centra el problema en cómo hacer que una toma de decisiones lleve al objetivo planteado de alcanzar unos objetivos. Se resuelve mediante un sistema estratégico de toma de decisiones. ¿Cómo se resuelve en la realidad?

La solución en un campo de batalla es la creación de niveles jerárquicos de control y mando. Por ejemplo, los escuadrones 1, 2 y 3 están controlados por la compañía A, controlada por una capa de nivel jerárquico superior. La comunicación de la información va normalmente hacia arriba dentro de niveles jerárquicos, mientras que el mando va hacia abajo.

El nivel más bajo de la escala dependerá de niveles superiores para tomar decisiones estratégicas, pues:

1.- No tiene toda la información necesaria.

2.- Tomaría decisiones basadas en conocimientos diferentes de la misma información que los otros grupos, lo que generaría el caos.

Ésta sería una buena solución. Sin embargo, demos otro pequeño gran salto y metámonos dentro de nuestro proyecto de (IA).

NIVEL SEXTO ALTERNATIVO (PROYECTO IA)

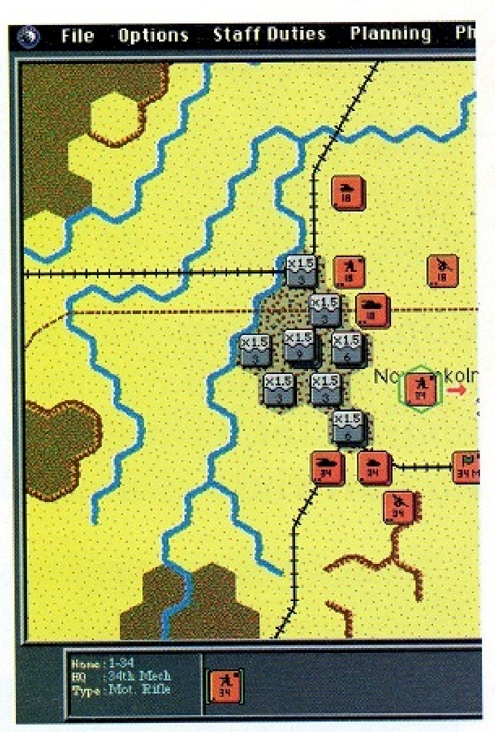
El objetivo de este nivel es una metodología que extrapole la jerarquía militar a algo más flexible. La idea básica dentro del proyecto IA es crear una estructura de control temporal de mega-unidades (llamado proyecto) encaminado a completar una determinada tarea. Las unidades o recursos serán asignados al proyecto según se necesiten y serán liberadas si sobran. También los proyectos existirán durante un espacio corto de tiempo y después de completar la tarea serán liberados.

De esta forma, como nos movemos a través de un proceso de toma de decisiones para cada unidad, examinaremos la unidad que está asignada al proyecto. El proyecto tendrá la información necesaria para la unidad, para completar el objetivo deseado en la estructura del proyecto.

Debemos tener en cuenta que estos objetivos no son los principales del juego. Sin embargo, la consecución de objetivos específicos es un camino para el objetivo final. Una posición de victoria es un objetivo, pero una posición con un buen punto de vista del objetivo es importante.

FACTORES PRINCIPALES DEL PROYECTO

Hay que definir la tarea que el proyecto intentará completar, como defender una ciudad, conquistar un lugar, etc. Tipos de proyectos: eliminar una unidad enemiga, capturar una localización, proteger una localización o una unidad, invadir una región, etc.



Las especificaciones del proyecto definen la tarea, como "Eliminar la unidad enemiga 239".

La prioridad del proyecto es su importancia, comparado con otros proyectos y con los proyectos en ejecución para completar la victoria.

La fórmula del cálculo del valor incremental de asignación de una unidad a un proyecto da a una unidad "y" un largo número de proyectos.

La fórmula tendrá en cuenta muchos factores, incluyendo cómo de efectivo será la unidad dentro de este proyecto, cómo de rápido la unidad puede ser incluida en el proyecto, etc. En la práctica, asociaremos una fórmula a cada tipo de proyecto y cada proyecto en particular llevará unas constantes específicas. Estas constantes incluyen cosas como posición del enemigo o probabilidad de éxito.

Hay que tener en cuenta una lista de unidades asignadas al proyecto inicialmente.

CÓMO USAR ESTOS PROYECTOS

La forma de utilizar estos proyectos la podemos reducir a estos tres pasos:

1.- Para cada turno examinar el dominio de los posibles proyectos, actualizando los proyectos actuales y borrando los viejos. Inicializar nuevos proyectos que se presentarán ellos mismos.

2.- Recorrer las unidades una vez cada turno asignando cada unidad al proyecto que le dé un valor incremental mayor. Hay que tener en cuenta que éste puede ser un proceso iterativo, ya que la asignación / liberación de unidades a proyectos puede cambiar el valor de asignación de otras unidades al mismo o a otros proyectos. Puede haber proyectos que no tengan el suficiente número de recursos como para ser completados.

3.- Reprocesar todas las unidades, diseñando sus órdenes específicas de movimiento, teniendo en cuenta a qué proyecto han sido asignadas y cuál es la función de cada una de ellas; puede tratarse de un proceso iterativo.

El resultado es una estructura flotante muy flexible que permite a las unidades coordinarse entre ellas y cumplir objetivos. Una vez se cumplan éstos, los recursos pueden ser reconfigurados para cumplir otros distintos.

Estas técnicas de IA son complicadas con los lenguajes de programación que estamos acostumbrados a utilizar, pero ofrecen excelentes resultados dentro de los juegos de estrategia.

J. Rodríguez

HIT PARADE

Con el tiempo se confirma que nuestra lista es una de las más movidas del mercado; muy importantes son las nuevas aportaciones de este mes, aunque los principales puestos no han visto grandes variaciones respecto al número pasado.

Commandos





Por segundo mes consecutivo es el número Uno. Y se lo merece, pues ha logrado un más allá en el mundo de la estrategia.

Unreal





Requiere demasiado equipo, pero quien lo tiene disfruta enormemente de este magnífico sustituto natural de *Quake II*.

Starcraft





Las estrellas son el centro de este título de estrategia, que confirma, junto a *Commandos*, el buen estado de salud del género.

Final Fantasy VII



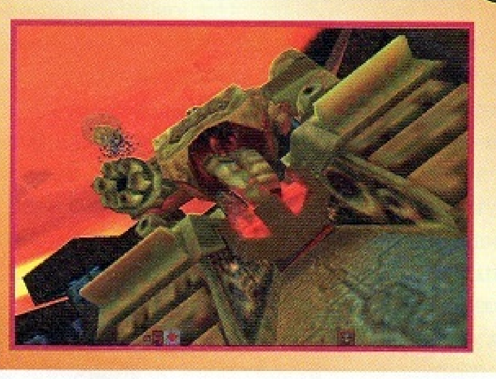




Primera entrada de esta fabulosa saga de las consolas en el mundo de los PCs. Promete estar mucho entre nosotros.

Quake II





La maldad se oculta en una mansión que está plagada de monstruos. Un gran título de acción que no tiene ningún desperdicio.

N. Creatures





La pesadilla se ha instalado dentro de nuestros PCs con este excelente programa, que fue el Megagame del número pasado.

Conflict Freespace





Batallas espaciales en un clon de calidad del clásico Wing Commander. El espacio infinito nos acoge en su amplio seno.

C. del Mundo '98







El último mundial de este siglo y, por ende, del milenio, ya ha pasado a la historia; no así este excelente simulador de fútbol.

Heart of Darkness





Un arcade de plataformas venido de las profundidades de la oscuridad. Buen desarrollo y gráficos divertidos y de calidad.

LOS MÁS VENDIDOS



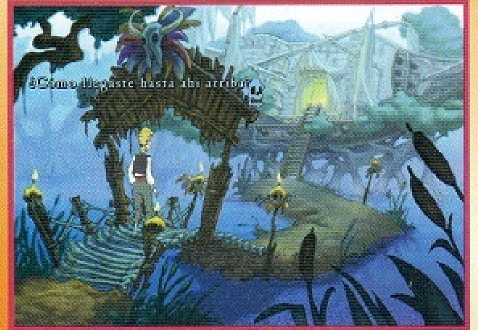
Nuestro agradecimiento a Centro Mail por facilitarnos la información referida a los productos más vendidos del mercado.

1. COMMANDOS
2. UNREAL
3. PC BASKET 6.0
4. COPA DEL MUNDO
5. STARCRAFT
6. REDLINE RACER
7. F-22
8. FORSAKEN
9. MONKEY ISLAND 3
10. SEVEN KINGDOMS

Monkey 3







Una videoaventura con sabor a gran clásico. LucasArts vuelve a profundizar en un género en el que es una maestra.

GANADORES DEL HIT PARADE NÚMERO 38

Éstos son los nombres de los cinco ganadores del sorteo celebrado entre todos aquellos de vosotros que enviasteis una carta con vuestros juegos favoritos en el número treinta y ocho de nuestra revista. Esperamos que sigáis participando con nosotros en la confección de esta lista:

- JORDI RUIZ SÁNCHEZ (BARCELONA)
- MANUEL SANTIAGO VERDÚ (MURCIA)
- JORGE OLVERA ANTÓN (BARCELONA)
- FR. VILLANOVA ONSULVE (La Zubia, GRANADA)
- LUIS A. DE LOMA ONTALBA (Aranjuez, Madrid)

¡SÚMATE A NUESTRO HIT PARADE!

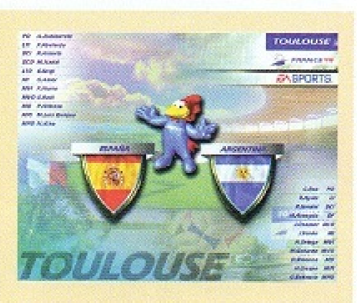
Si estás interesado en participar en nuestra lista de éxitos, puedes mandarnos una postal con tus datos, indicando un total de tres de tus juegos favoritos. Con tu elección y la de todos los lectores que participen, confeccionaremos el Hit Parade del siguiente número. Para agradecer tu colaboración, sorteamos entre todas las postales cinco juegos, que recaerán en cinco afortunados lectores.

PC PLAYER -Hit Parade-
C\ Aragoneses 7
28108 Alcobendas (MADRID)



COPA DEL MUNDO 98

Como ya ocurriera con el anterior simulador futbolístico de la división deportiva de Electronic Arts (*FIFA 98: Rumbo al Mundial*), en la edición de la **Copa del Mundo** que tuvo lugar en Francia, también obtendremos ventajas si cambiamos el nombre de los jugadores y pulsamos **ENTER**. Si quieres mantener los nombres reales, simplemente pulsa atrás y no guardes. Una vez te encuentres dentro del menú principal, entonces pulsa la tecla **Bloq Despl** para activar el menú adecuado. Éstos son los códigos:







ZICO: Activa el partido clásico de 1982.
HURST: Activa los partidos clásicos de 1982, 1974, 1970, y 1966.
KENNY: Bola flamigera.
GABO: Aparecen jugadores cabezones.
KYLE: Saldrán jugadores como esqueletos.
CARTMAN: Inmersión.
GONZO: Es el conocido modo Patata Caliente.
MR HAT: Bola Loca.
POWDER: Los movimientos se vuelven tontos.
NEILA: Modo *alien*.

M.A.X. 2

Este programa de Interplay cuenta con unas cuantas ayudas en forma de códigos que te harán la vida mucho más fácil. Para poder acceder a las mismas, deberás teclear estos códigos durante el desarrollo del juego:

maxstorage: Todo el material al máximo.
maxsurvey: Muestra todos los depósitos en el mapa.
maxspy: Te muestra todos los enemigos.
maxsuper: Mejora las unidades que estén seleccionadas.



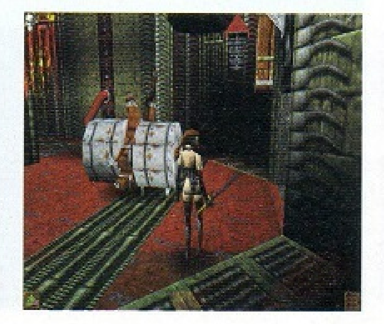
DEATHTRAP DUNGEON

Para acceder a los trucos de este especial *Tomb Raider* medieval de Eidos, deberás teclear los siguientes códigos mientras juegas:

ELVIS: Salud a tope.
HELP: Pausa el juego.





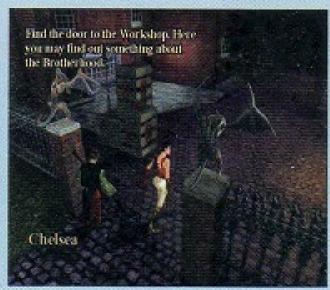


NIGHTMARE CREATURES

El divertido juego de Kalisto cuenta con varios trucos. Para acceder a los mismos deberás teclear los siguientes códigos en el menú principal y pulsar **ENTER**. Primero debes introducir el primer código de la lista para poder activar los demás:

EVERYWHERE: Activa los trucos y todos los niveles.
BOULON: La munición y los objetos infinitos.
GU: Te activará el modo "slicing".
BRONKO: Juegas como uno de los monstruos.
CHICO: Reduce muy bien tu cuerpo.
DAVID: Desactivará todos los combos.
BLUR: Juega Blur.
LOVDIK: Los saludos del equipo.
BES: Modo *debug*.
MOBY: Selector de la pista de Audio.
ALAIN GUYET: Te activará todos los trucos.







UNREAL

Como cualquier buen arcade 3D que se precie, este **Unreal** cuenta con un elevado número de trucos que nos permiten cambiar casi cualquier parámetro del programa original. Para activarlos, pulsa el **TABULADOR** durante el juego, y teclea alguno de los siguientes códigos:

GOD: Modo Dios.
ALLAMMO: Te da toda la munición.
FLY: Modo Vuelo Libre.
GHOST: Puedes atravesar todas las paredes.
WALK: Regresas al modo normal desde los modos "Fly" y "Ghost".
PLAYERSONLY: Los enemigos se inmovilizan.
BEHINDVIEW 1: Protagonista desde fuera.
BEHINDVIEW 0: Vueleve al modo primera persona.
FLUSH: Arregla las texturas que se hayan corrompido.
INVISIBLE: Te vuelves invisible para los enemigos.
KILLPAWNS: Mata a todos los enemigos.
SLOMO [1-10]: Cambia la velocidad del juego.

Los "Summon" activan en pantalla al mostruo, arma u objeto correspondiente:

SUMMON EIGHTBALL
SUMMON FLAKCANNON
SUMMON NALI
SUMMON DISPERSIONPISTOL
SUMMON AUTOMAG
SUMMON STINGER
SUMMON ASMD
SUMMON RAZORJACK
SUMMON GESBIORIFLE
SUMMON RIFLE
SUMMON MINIGUN
SUMMON SKAARJWARRIOR



Los "Open" que abren los diferentes mapas del juego son los siguientes:

OPEN UNREAL: Castle (Intro movie)
OPEN VORTEX2: Vortex Rikers
OPEN NYLEVE: NyLeve's Falls
OPEN DIG: Rrajigar Mine
OPEN DUG: Depths of Rrajigar
OPEN PASSAGE: Sacred Passage
OPEN CHIZRA: Chizra-Nali Water God
OPEN CEREMONY: The Ceremonial Chambers
OPEN DARK: Dark Arena
OPEN HAROBED: Harobed Village
OPEN TERRALIFT: Terraniux Underground
OPEN TERRANIUX: Terraniux
OPEN NOORK: Noork's Elbow
OPEN RUINS: Temple of Vandora
OPEN TRENCH: The Trench
OPEN ISVKRAN4: ISV-Kran deck 4
OPEN ISVKRAN32: ISV-Kran decks 3 & 2
OPEN ISVDECK1: ISV-Kran deck 1
OPEN SPIREVILLAGE: Spirevillage
OPEN THESUNSPIRE: The Sunspire
OPEN SKYCAVES: Gateway To Na Pali
OPEN SKYTOWN: Na Pali Haven
OPEN SKYBASE: Outpost 3J
OPEN VELORAEND: Velora Pass
OPEN BLUFF: Bluff Eversmoking
OPEN DASAPASS: Dasa Mountain Pass
OPEN DASACELLARS: Cellars at Dasa Pass
OPEN NALIBOAT: Serpent Canyon
OPEN NALIC: Nali Castle
OPEN NALILORD: Demonlord's Lair
OPEN DCRATER: Demon Crater



OPEN EXTREMEBEG: MotherShip Basement
OPEN EXTREMELAB: MotherShip Lab
OPEN EXTREMECORE: MotherShip Core
OPEN EXTREMEGEN: Skaarj Generator
OPEN EXTREMEDGEN: Illumination
OPEN EXTREMEDARK: The Darkening
OPEN EXTREMEEND: The Source Antechamber





OPEN QUEENEND: The Source
OPEN ENDGAME: Ending Sequence.

A continuación te mostramos los códigos de los mapas *deathmatch*, es decir, los del modo multiusuario.

OPEN DKNIGHTOP: Deathmatch 1
OPEN DMARIZA: Deathmatch 2
OPEN DMCURSE: Deathmatch 3
OPEN DMDEATHFAN: Deathmatch 4
OPEN DMDECK16: Deathmatch 5
OPEN DMELSINORE: Deathmatch 6
OPEN DMFITH: Deathmatch 7
OPEN DMHEALPOD: Deathmatch 8
OPEN DMMORBIAS: Deathmatch 9
OPEN DMRADIKUS: Deathmatch 10
OPEN DMTUNDRA: Deathmatch 11

¡MÁNDANOS YA TUS TRUCOS!

Como todos los números, te ofrecemos una selección de los mejores trucos del mes. Puedes colaborar con nosotros; si tienes un buen truco, no dudes en enviárnoslo. Si tu nombre sale publicado... ¡premio!: te obsequiaremos con un juego.

PC PLAYER -Trucos Mail-
C\ Aragoneses 7
28108 Alcobendas (MADRID)

Y si tienes correo electrónico, nuestra dirección es:
pcplayer@towercom.es



COMMANDOS: SEGUNDA ENTREGA

En esta segunda parte os ofrecemos una pequeña guía de otras siete misiones del genial Commandos, de Pyro Studios. Sigue resaltando la gran dificultad que han dado los programadores al juego.

Como indicamos el mes pasado, el desarrollo no lineal de las distintas misiones es uno de los mayores alicientes de este programa. Estas siete misiones que os comentamos presentan una gran complejidad a la vez que dificultad; por ello, es raro encontrar a dos personas que hayan conseguido superarlas de la misma manera. A pesar de todo, esperamos que con esta ayuda simplifiquéis un poco el desarrollo de las mismas, aunque os animamos a explorar otros caminos.

8.- EJERCICIO PIROTÉCNICO (7NWJO)

Os encontráis a finales de octubre del 42. Montgomery acaba de llegar a África, concretamente a El Alamein. La famosa batalla con ese nombre esta a punto de iniciarse. Tu misión será sabotear los suministros de una división acorazada. La principal dificultad de esta misión es que cuentas con sólo dos componentes, el francotirador y el boina verde.

Todos los soldados de la zona norte donde apareces se pueden eliminar mediante el boina verde usando su descodificador para despistarlos y mediante el estudio de sus zonas de visión. Os avisamos de que será muy trabajoso debido al número de enemigos. Lo ideal sería no utilizar ninguna bala del francotirador. Solamente debéis dejar los dos que vigilan la bajada al campamento para el final.

Cuando consigas llegar al cañón, el boina verde colocará un barril explosivo allí, pero no lo hará explotar aún. Para acabar con los que vigilan la bajada al cuartel es más sencillo eliminar primero al guardia más cercano al final de la cuesta con el francotirador, pues en su zona de visión están los dos que vigilan el alto de la cuesta. Luego acaba con los de arriba; aunque se vigilan mutuamente, colocando el descodificador de manera adecuada, sólo uno se dará la vuelta, facilitando la eliminación del otro.





Una vez abajo, es mucho más sencillo acabar con el resto de enemigos, pues existen muchos escondites e incluso las casas serán de gran ayuda para ocultarse. El boina verde colocará los barriles en los tanques de suministros y quedará el francotirador a la espera para explotarlos mientras aquél sube para eliminar el cañón del norte, donde antes habíais colocado otro barril.

Es importante explotar los barriles de la zona de suministros y el del cañón lo más coordinadamente posible. Rápidamente, el boina verde bajará por la ladera, donde se unirá al francotirador para huir ambos en el jeep.



9.- UNA VISITA DE CORTESÍA (7LPB8)

Montgomery está retrasando el ataque a El Alamein para obtener la máxima superioridad antes de la batalla. Tu misión es infiltrarte en el campamento de la 21 división Panzer y destruir los máximos objetivos posibles. Concretamente, la antena, el centro del control de comunicaciones, el polvorín, el puesto de mando y el búnquer.

Esta misión es relativamente sencilla respecto a la dificultad de la anterior. Nuestro comando está compuesto por el boina verde, el conductor, el espía (que ya aparece con el traje nazi, con lo que nos ahorraremos el trabajo de conseguirlo), el francotirador y el zapador.

El único problema específico es que si somos descubiertos, esta vez serán los Panzer enemigos los que con toda probabilidad nos eliminarán. Y si no es así, conseguirán dar con nuestro vehículo de huida y por lo tanto llevarán al traste nuestro objetivo. Por lo tanto, el sigilo será fundamental.

Aunque nuestro grupo aparezca separado no hay ninguna dificultad orográfica que impida su unión, y lo primero que haremos será acercar al espía al grupo donde está el zapador para facilitar su avance obligando a formar a los soldados enemigos y que así el boina verde pueda eliminarlos con su cuchillo y esconder sus cadáveres.

Los guardias más dificultosos se pueden eliminar mediante el francotirador e incluso usando el cepo del zapador en la ruta que realice alguna patrulla, aunque la misión se puede completar perfectamente haciendo uso únicamente del boina verde, aunque con más trabajo.

El zapador sólo cuenta con dos cargas, así que el boina verde deberá aprovechar los barriles que hay entre los dos almacenes para hacer explotar los objetivos más próximos a éstos. Una vez completados los objetivos, tus hombres pueden huir por el extremo sudoeste, donde un camión aparecerá para sacarlos de ahí.



10.- OPERACIÓN ÍCARO (K4CMY)

La defensa de Rommel en su retirada después de perder en El Alamein se presenta feroz. El capitán Gregor McRae ha sido alcanzado en un vuelo de reconocimiento sobre terreno enemigo y hecho prisionero. Tu misión será rescatarlo y además eliminar el polvorín y un par de los temidos stukas.

Para ello partes dispones de cuatro hombres a tu comando: el boina verde, el conductor, el francotirador (en este caso únicamente con tres balas, con lo que debes aprovecharlas al máximo) y el zapador. Los guardias que aparecen en el punto de partida no serán difíciles de eliminar gracias a que el grupo de tres hace una patrulla muy larga y hay numerosos muros donde esconderse.

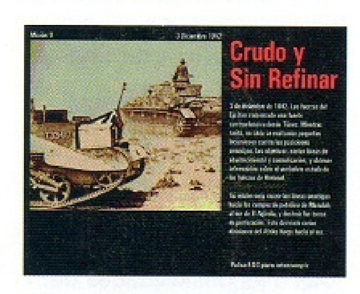
Debido a la presencia de nidos de ametralladoras lo más sensato es entrar en el campamento por el extremo sudoeste. Los guardias están bastante diseminados y no es demasiado difícil ganarles la espalda. Antes de liberar al prisionero, el objetivo es conseguir el Panzer IV más al sur, que no tiene tripulantes.

Para lograrlo, es el momento de utilizar las balas del francotirador para las posiciones más dificultosas. El boina verde se empleará donde se pueda usar el cuchillo y el conductor será quien se ocupe del tanque.



Es importante no llamar aún la atención, yendo por detrás del muro, donde están los Panzer con tripulantes, y evitando la patrulla de tres que seguro dará la alarma si nos descubre. Una vez con el tanque no será dificultoso eliminar al resto de enemigos, incluso los que aparezcan al dar la alarma, liberar al preso y colocar la carga en el polvorín con la habilidad del zapador.

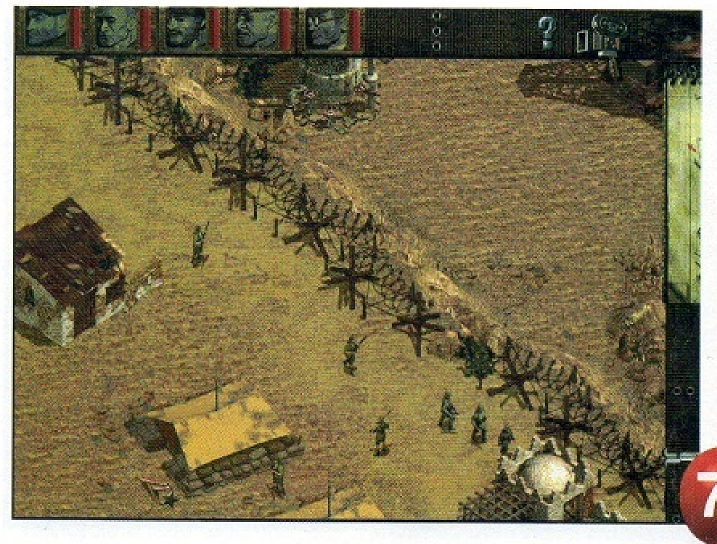
Una vez dejado el campamento en la zona de los aviones, mediante los barriles explosivos eliminaremos los stukas y el grupo escapará en el Junker 52 conducido por el capitán McRae.



11.- CRUDO Y SIN REFINAR (ADODD)

Mientras el ejército del Reich efectúa una contraofensiva sobre Túnez, los comandos siguen haciendo incursiones sobre Libia. En este caso tus hombres atacarán los campos petrolíferos de Maradah con la misión de destruir todas sus torres de perforación obligando a desviar la atención de una división Panzer del África Korps. Partes con cinco hombres: el boina verde, el conductor, el francotirador, el zapador y el espía, al que de nuevo no debes conseguirle el traje de oficial, pues ya aparece con él puesto.

Es una misión relativamente fácil si no somos descubiertos, por lo que merecerá la pena dedicar un estudio previo a las posiciones y zonas de visión enemigas. Todos los guardias que están en tu camino hacia la parte sur de la pantalla se pueden eliminar mediante la



combinación boina verde / zapador / espía. Es aconsejable no usar aún el francotirador, pues realmente se puede completar esta parte sin él, debido a los numerosos escondites y casas donde entrar y no ser descubiertos.

Con las dos patrullas de tres lo más recomendable es usar el cepo del zapador para eliminarlos uno a uno, aunque con el descodificador del boina verde también se les puede llamar la atención y eliminarlos lo suficientemente rápido como para que no den la alarma. Cerca de la puerta sur del campamento es recomendable eliminar, con el francotirador, al guardia de encima de la ladera, así como al que protege la puerta.

Antes de entrar al campamento, el boina verde ascenderá por la ladera liberando de enemigos esa zona, donde hay una torre de perforación. Contando con la ayuda del espía, que fácilmente podrá acceder a esa zona cruzando el campamento, la cosa se simplificará. Ahora entra en el campamento, sin que suponga ninguna dificultad eliminar a los enemigos presentes.

Coloca una carga en cada torre, pero no explotes todavía. Conduce el SDKFZ con los componentes del grupo hacia el túnel y coloca de nuevo una carga para bloquear las patrullas. El boina verde se ocupará de las dos torres que quedan bajando por la cornisa y utilizando los barriles para ello. Una vez realizado esto, sólo queda escapar por la parte noroeste del mapa.



12.- ADIÓS, TÚNEZ (2FHD3)

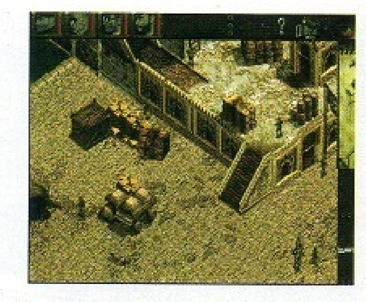
En Marzo de 1943 los aliados han tomado el control de Libia. Ahora sólo queda expulsar a las tropas del eje de Túnez. En una misión de espionaje tus hombres han sido apresados. Sin embargo, han conseguido escapar, aunque ahora andan dispersos y ocultos entre los edificios. Tu misión es ayudarles a encontrar una ruta de escape a través de las azoteas. Además, debes liberar al confidente preso y llevarlo contigo. Dispones del boina verde, del francotirador y del espía, ya con el traje de oficial.

De nuevo nos encontramos ante una misión de lo más dificultosa, aunque a estas alturas ya estarás dispuesto a cualquier reto. Ésta es una de las misiones con más posibilidades de ser terminadas. Quizás la manera más sencilla será no tratar de eliminar a todos los guardias, sino solamente a los imprescindibles.

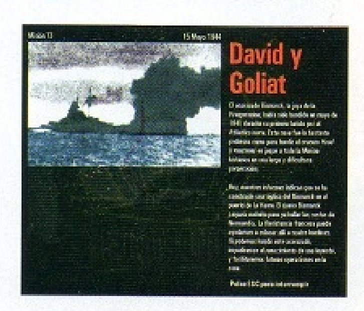
Primero el espía mandará formar a la patrulla de tres mientras el boina verde elimina al guardia que patrulla su puerta. Antes de liberar al prisionero, ambos subirán al tejado que está más al oeste del mapa para liberar el camino de soldados enemigos al francotirador, quien será de vital ayuda para acabar con los guardias que tienen en la zona de visión el calabozo.

Entonces será el momento de liberarle y volver a subir a los tejados, ya juntos los cuatro. Entonces se dirigirán todos a la parte nordeste siempre por los tejados, y eligiendo muy bien a qué guardias se ha de matar. Ten en cuenta que el espía puede distraerlos y quizás puedas pasar por delante de sus narices sin necesidad de llegar a eliminarlos.

En algunas ocasiones se hará imprescindible el uso del francotirador, que en esta ocasión dispone de siete balas que facilitarán el avance del grupo. Una vez en el nordeste, tendrás unos puentes en el tejado que te facilitarán el acceso al sudeste, donde está la zona de escape. Si te das la suficiente prisa no tendrás que eliminar a los que patrullan el puerto, pues hacerlo resulta bastante



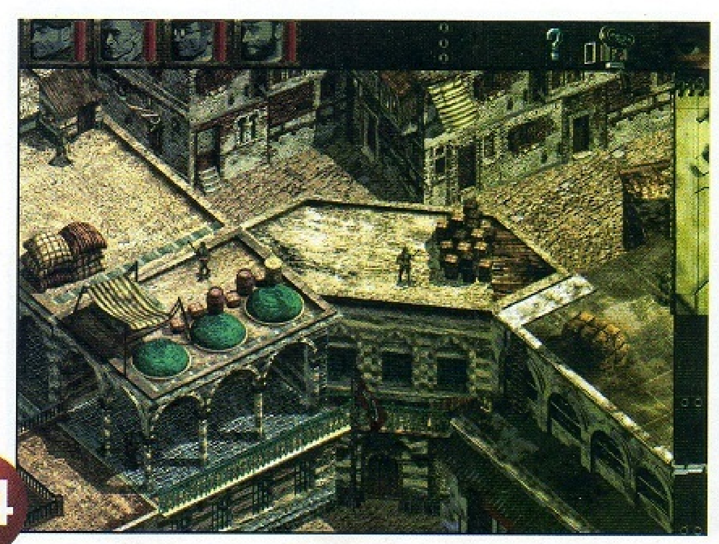
complicado, por haber gran número de ellos. En todo momento, una voz de alarma casi seguro supondrá el fracaso de nuestro objetivo.

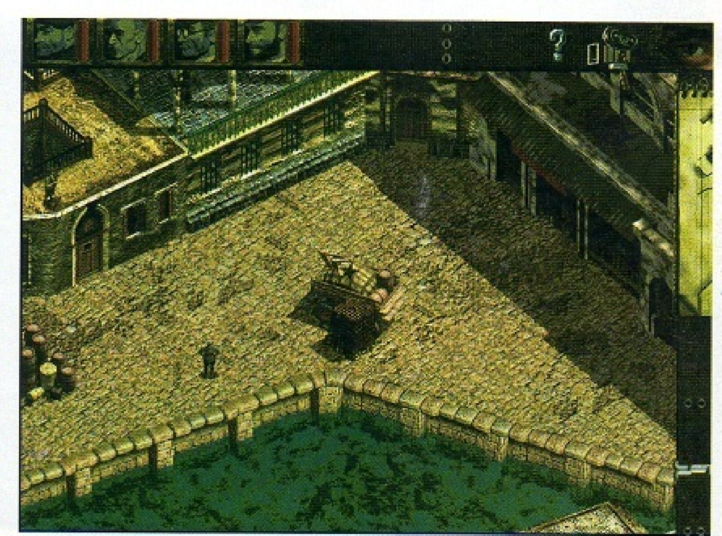


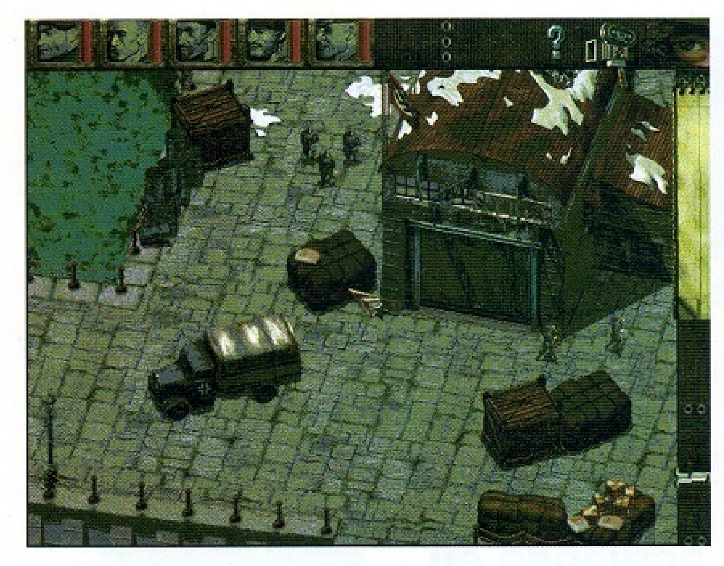
13.- DAVID Y GOLIAT (S4K4Y)

El acorazado Bismark mantuvo en jaque a toda la marina británica hasta que fue hundido. Una nueva réplica del famoso buque de guerra está preparada para patrullar la zona de Normandía. Tu grupo, gracias a la resistencia francesa, está colocado en posición inmejorable para hundirlo: ésta será, en efecto, tu misión.

Cuentas con cinco hombres: el boina verde, el francotirador, el conductor, el zapador y de nuevo el marine que estuvo ausente en las misiones en tierras africanas. El boina verde debe ascender por la pequeña











colina para eliminar a todos los guardias que vigilan la parte este de la primera esclusa. A la parte oeste no podrá acceder, aunque queda sólo un guardia que eliminará fácilmente el marine, pasando por esta esclusa y buceando tras una patrullera.

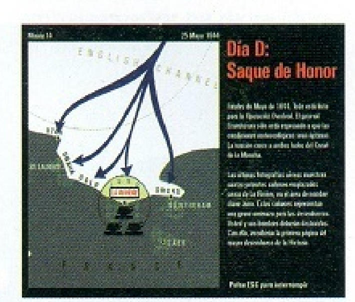
Entonces es el momento de montar al resto del grupo en la lancha, después de abrir la esclusa. Llevará al grupo hacia la rampa más al sur del muelle principal, donde la patrulla de tres, que es la más peligrosa, hace un largo recorrido, por lo que no será dificultoso esquivarla, eliminando a dos hombres fácilmente y colocando el conductor rápidamente en el camión en la puerta para evitar la salida del tanque.

Esta patrulla de tres se eliminará pacientemente con el cepo del zapador, siempre esquivando a otra de cinco, ya más peligrosa, pero que debido a su larga patrulla nos dejará tiempo para actuar sobradamente.



Los guardias que vigilan el minisubmarino serán fáciles de atacar por la espalda, dejando libre el camino para el marine. Mientras éste maneja la nave, uno de cuyos torpedos servirá para hundir el Bismark, tus otros hombres avanzarán hacia el depósito de combustible eliminando los enemigos que molesten con el francotirador.

Una vez colocada la carga en el depósito, sólo queda lanzar un torpedo al Bismark con el minisubmarino y reunir a todos los hombres en la lancha. Es de utilidad el cañón de la primera esclusa para acabar con una patrullera peligrosa. Lleva a tus hombres hacia la boya del sudoeste para finalizar la misión.



14.- DÍA D: SAQUE DE HONOR (ZT348)

Finales de mayo de 1944. Solamente el mal tiempo está retrasando el mayor desembarco de la historia militar, la llamada Operación Overload. Las últimas fotografías aéreas muestran cuatro potentes cañones situados cerca de La Riviere. Tu misión será destruirlos para facilitar en buena medida un ataque un poco complicado.

Partes con cinco hombres: el boina verde, el marine, el francotirador con nada menos que ocho balas, el zapador y el conductor. El extremo al norte de la isla más cercano a la barca es el sitio más apropiado para que realicéis vuestro desembarco en miniatura, aunque primero el marine, buceando, tendrá que eliminar a la patrulla de tres que lo vigila. El arma más adecuada en este caso será el arpón.

Una vez se encuentre ya segura la zona, puede desembarcar el resto del comando. El boina verde escalará para acceder a la parte superior en medio de la isla. Un guardia que vigila esta zona será eliminado con el francotirador. Los guardias de esa parte no serán difíciles de matar por el boina verde, pues están todos ellos bastante dispersos.

Allí hay un Panzer II que será de gran utilidad para escapar más tarde hacia la barca. El cañón superior se eliminará mediante un barril explosivo. En la parte central de la isla lo más peligroso son los guardias que vigilan encima de los cañones. Será inevitable utilizar algunas balas del francotirador para eliminarlos, aunque no sin cierta habilidad. Los numerosos nidos de ametralladoras podrán ser usados por el conductor para una rápida eliminación de guardias que sean molestos.

Tampoco olvides el cepo del zapador, que de nuevo, para las patrullas de guardias numerosos, podrá servirte de gran ayuda. El zapador colocará una carga en cada uno de los otros tres cañones presentes en la costa, pero no las hará explotar hasta que todo el grupo haya conseguido acceder a la parte central más elevada de la isla donde está el Panzer II.

Una vez con la protección del tanque, ha llegado el momento de hacer explotar todos los cañones y escapar rápidamente hacia la barca. En efecto, a pesar del tanque que está en nuestro poder, un exceso de confianza nos podría suponer algún disgusto serio. Una vez en la barca, sólo queda llegar hasta el punto de huida que está señalado por una boya en la parte sudeste del mapa.

L. MARTÍNEZ





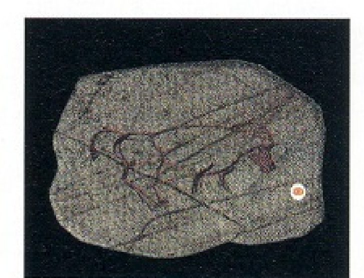
EGIPTO 1156 A.C.: LA TUMBA DEL FARAÓN

Unos ladrones de tumbas están actuando en tierras de Egipto. Tienes dos días para limpiar el nombre de tu padre o el justo honor de tu familia se verá mancillado para siempre.

Localiza en el mapa la tumba de Seti I, tu primer paso en el camino, y ve hasta ella. Habla con Montoemes y recoge su antorcha. Para entrar en la tumba, coloca la antorcha en la abertura de la izquierda. Al llegar al final de las escaleras, gira y recoge el tablón que hay apoyado en la pared. Continúa adentrándote en la tumba hasta llegar al final del pasillo. Coloca el tablón y podrás cruzar la sima.

Nada más pasar a la siguiente habitación, examina de cerca los dibujos de la primera columna de la izquierda. Coloca el pergamino sobre la columna y la pista de Ptah se añadirá al dibujo. Regresa al centro de la habitación y avanza hasta la siguiente. Al fondo, recoge el bastón que descansa contra la columna de la derecha.

Regresa hasta la columna que examinaste antes y baja por las escaleras que hay en su parte izquierda. Avanza hasta llegar a una habitación en la que hay dos hombres hablando. Entra en la pequeña estancia de la derecha. Utiliza el bastón para matar a la cobra.



Después de deshacerte de ella, recoge el amuleto del suelo y vuelve a la habitación principal.

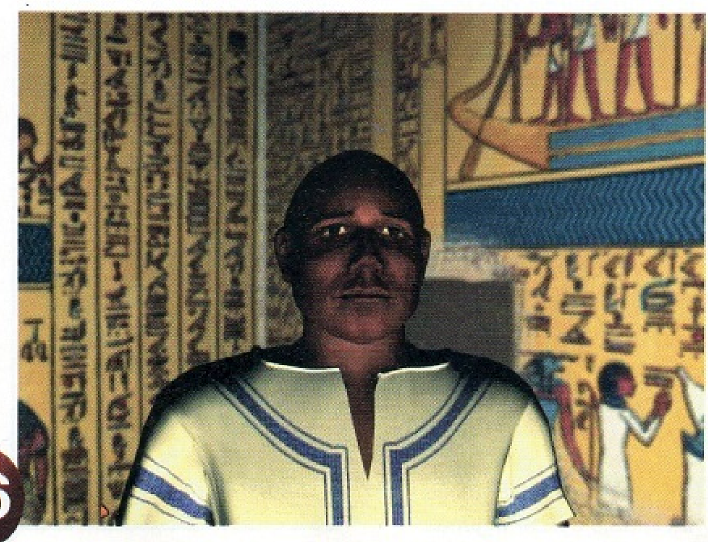
Acércate a los dos hombres y habla con ellos para obtener algo de información. Ve hasta las rocas y remueve unas cuantas para encontrar el Ostracon. Regresa junto a los hombres y muéstrales el amuleto. Eso demuestra que algún trabajador está relacionado con el robo de reliquias.

Imennakht te dará un anillo que te permitirá entrar en el pueblo donde viven los trabajadores. Sal de la tumba y habla con Montoemes. Dile que guíe: llegarás a una reunión de trabajadores donde descubrirás que falta Hori.

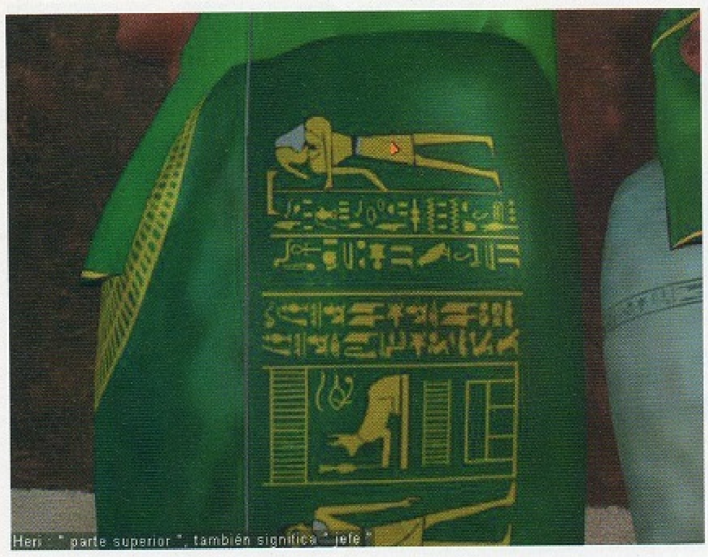
DEIR EL MEDINEH

El guardián del pueblo no te dejará pasar a no ser que le muestres el anillo. Avanza por la callejuela y comprueba todas las puertas que hay hasta que puedas entrar en una de las casas. Estarás en una habitación con dos puertas. Sal por la de la izquierda y examina las inscripciones que hay en el objeto que está en el suelo para añadirlo al pergamino. En la otra habitación recoge el encendedor y la estopa.

Sal de la casa y ve hasta un callejón sin salida que se abre por la parte izquierda. Entra en él y recoge la escalera. Recorre la calle hasta el final y luego ve hacia la izquierda hasta llegar a una





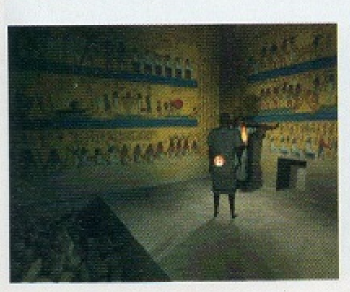




mujer. Habla con ella pero ignora sus interesantes insinuaciones. Utiliza las escaleras; no podrás subir porque la mujer empieza a gritar. Entrégale entonces el anillo y desaparecerá de tu vista. Entra por la escalera en la casa de Hori.

En la tercera habitación abre la cesta y coloca la mitad del amuleto junto a la otra que hay dentro. Al fondo de la habitación, en la pared izquierda, hay un pequeño altar que oculta un cuenco de plata que forma parte de las cosas robadas. Quita la tapa que hay en la piedra y baja a la bodega. Abajo se encuentra el cadáver de Hori. Recoge el papiro y abandona la casa.

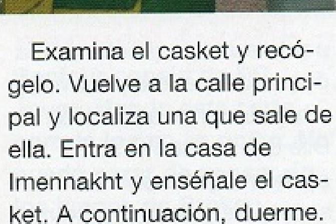
Fuera de la casa tienes que girar hacia la izquierda y avanzar dos pasos adelante. Examina el quicio de la puerta que está a la izquierda y recoge el alfiler que veas, con ayuda del cual podrás abrir la puerta y entrar. Recoge la lámpara que se encuentra en la primera habitación de la casa, avanza hasta otra que está a oscuras y enciende la lámpara que hay allí.



Examina el casket y recógelo. Vuelve a la calle principal y localiza una que sale de ella. Entra en la casa de Imennakht y enséñale el casket. A continuación, duerme.

LA TIENDA DE LOS EMBALSAMADORES

Camina hasta la puerta del fondo y llama. Cuando salga





el embalsamador, dale el casket. Entra en la casa y ve hasta los cadáveres. Colócate entre el segundo y el tercer cadáver de la izquierda. Examina el segundo cadáver y coloca el papiro en el collar que lleva. El embalsamador ha regresado y te dará dos debens.

Sal por las puertas de la derecha y habla de nuevo con él. Te someterá a una prueba para saber que eres de los suyos. Entre los objetos, elige el ojo Oudjat, la



columna pequeña, el nudo Tit y el pilar Djed. Para colocarlos en el orden correcto, pon el ojo arriba a la izquierda, el nudo a la derecha y, abajo, primero la columna pequeña y luego el pilar.

Una vez superada la prueba, pasa a la siguiente habitación y examina el sarcófago verde. Mira de cerca los símbolos



escritos y coloca el pergamino para conseguir la tercera pista. Sal y únete a la procesión.

LA TUMBA DEL NOBLE

Una vez que el cielo se derrumbe, utiliza el encendedor para que la lámpara que hay ilumine la habitación. Recoge la daga y el boomerang que encuentres. Examina detenidamente las paredes hasta encontrar unas marcas. Con ayuda de la daga podrás quitar la piedra y salir de la tumba por el túnel recién descubierto.

Al otro lado del túnel, habla con el pintor. Sal al exterior y habla con la anciana; te dará un nombre a cambio de la solución de un acertijo. Mira en el pergamino la posición de las piedras en la cuadrícula. A continuación, mira el dibujo que hay en la pared de la derecha. Ésta tiene una piedra más.

Vuelve junto a la anciana y elige la tercera casilla que encuentres empezando por la parte derecha. Utiliza el documento para obtener la cuarta y última pista. Entrega el pergamino a la anciana, que te dirá que Panehesy está implicado en los robos.



LA CASA DE PANEHESY

En el patio de la casa hay un sirviente que no te permite continuar. Sin embargo, si le dices que le recompensarás y le entregas los dos debens, te permitirá pasar. Avanza hasta la puerta y gira hacia la derecha para entrar por una puerta lateral.

Una vez en el jardín, espera a que un asesino dispare las flechas. Utiliza el boomerang para matar al asesino, que se esconde entre los árboles de la derecha; tira el boomerang hasta que caiga el enemigo. Sigue hacia la izquierda y entra en la casa por la siguiente puerta que veas.

Dentro de la casa localiza un cuenco con leche y busca la habitación en la que se oye maullar al gato. Coloca el cuenco en el suelo y, cuando entre el gato, coge el aro de la oreja. Utiliza el aro para revelar un hueco oculto en la pared. Recoge la carta y la escuadra de marfil y sal de la habitación.

A continuación debes localizar un collar y una peluca en una habitación; en otra hay una túnica. Luego debes buscar un tubo kohl. Usa el espejo para poder servirte del maquillaje y la peluca. Intenta subir por las escaleras y la sirvienta te indicará que te pongas el collar. Una vez hecho esto, sube hasta la fiesta.

Cuando te canses de hablar con los asistentes a la misma, sal a la terraza. Examina el juego que hay sobre la mesa, coloca la pieza que encontraste en el hueco libre y a continuación pulsa los símbolos de Heri, Pedjet, Ptah y Nefer. Recoge el documento del compartimento secreto.

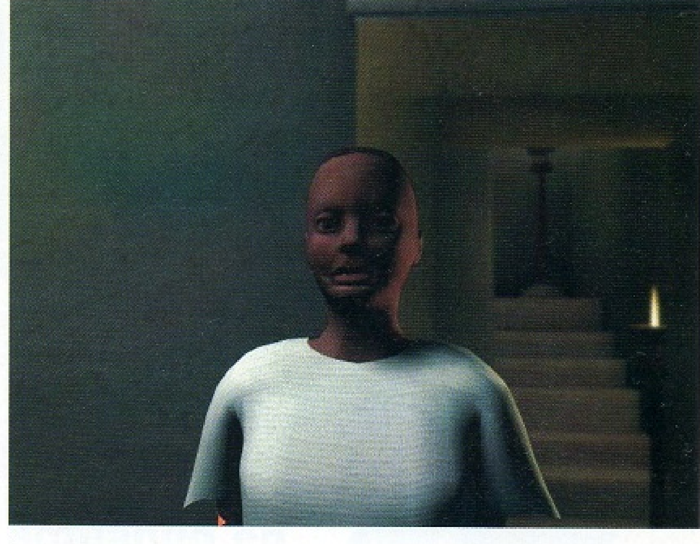
Ahora tienes que ganar en el juego a Panehesy para que te deje marchar. Sin embargo, no es un buen perdedor y no te dejará marchar cuando ganes. Por tanto, una vez finalizada la partida, salta por el balcón antes de que te atrapen.

EL DOMINIO DE AMÓN RA

Localiza a Aamer y ve a charlar con ella. Después de hablar con ella dos veces, entra en el templo. Recorre el templo hasta encontrar las escaleras, sube hasta la azotea y habla con el sacerdote.

Gira hasta que veas al sacerdote que está sentado y utiliza el artefacto para situar la estrella en la parte triangular del mismo. Baja

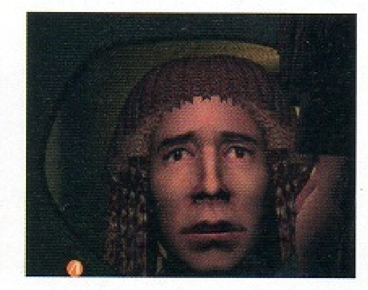




por la escalera y entra por la puerta de madera para volver a hablar con el sacerdote. Dile que la estrella se encuentra justo sobre el sacerdote y después examina el cuenco con el agua.

Cuando el sacerdote se vaya, vacía el cuenco con el plato que está en el suelo. Utiliza el cuchillo con las piedras para obtener los objetos robados que están escondidos en el fondo.

Vuelve a la parte inferior del templo y, con ayuda del mapa que conseguiste en casa de Panehesy, localiza la columna marcada. Examina la zona inferior de la columna





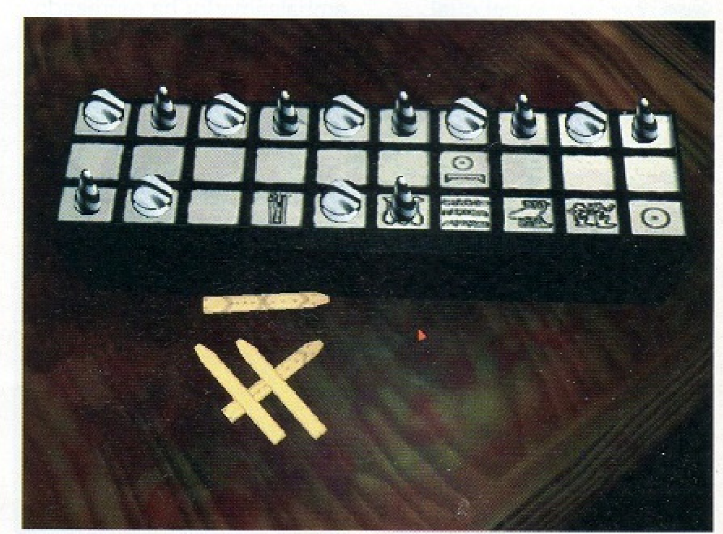
y verás que allí falta una parte. Ahí se encuentra escondida la segunda pieza que estabas buscando.

Llega el momento de desenmascarar al culpable. Cuando te llegue el turno, desgarra la túnica de Ptahnefer, coloca las piezas robadas sobre el medallón y la conspiración quedará totalmente al descubierto.

Una vez más el bien triunfa sobre el mal. Y, como tu misión ha sido cumplida, podrás descansar en paz junto al resto de tus ancestros en la pirámide.

Á. L. Mozún







Siempre agradecemos todas vuestras cartas, pero tenéis que comprender que no es posible responder a todas. Por favor, sed comprensivos si vuestra carta o e-mail no es contestado, sobre todo si pregunta acerca de algo que ya hemos comentado antes.

E-MAILS VARIOS

-¿Qué resolución hay que tener para que la pantalla de presentación de vuestro CD se vea bien? A mí me aparece cortada por abajo, y no salen los botones para instalar.

JESÚS Á. IZQUIERDO HERCE
(jaizquierdo@pna.servicom.es)

Respuesta: Cualquiera es buena, pero hemos detectado que en algunas versiones de Windows la pantalla salta debido a la configuración. Normalmente, en 640x480 y 800x600 no debiera darte ningún problema.

Estamos trabajando en ello, así que próximamente os informaremos de cuál es la mejor solución.

Me acabo de conectar a Internet y he encontrado un montón de trucos que os mando, pero tengo una duda, ya que decís que si mi nombre sale publicado en la revista me regaláis un juego. ¿Esto es así?

LUIS M. AGUIRÁN RODA
(lmaguiran@bbvnet.com)

Respuesta: En efecto, esto es así. Lo que pasa que lo que pedimos son trucos realmente novedosos. Ten en cuenta que la mayoría ya los tenemos nosotros porque nos los han aportado las propias compañías y distribuidoras. Los que has sacado tú de Internet ya son antiguos y los hemos publicado antes.

BROKEN SWORD 3

Bonjour copain de PC Jouer. Mando esta carta porque lo mío es único. No puedo parar de pensar en los juegos de Broken Sword. ¿Sabéis si Virgin Interactive creará Broken Sword 3 y cuándo?

MARC PERELLÓ
(TARRAGONA)

Respuesta: Bonjour, mon ami... ¡¡¡Je, je, lo que hace saber idiomas!!! Estamos seguros de que Virgin no lo creará, ya que se trata de la distribuidora. Los programadores de Broken Sword son los ingleses de Revolution y sabemos que están trabajando en una nueva aventura del mismo estilo, pero de diferente argumento. En el último E3 no vimos nada de un posible *Broken Sword 3*, pero quién sabe.

GRAN TURISMO

¿Qué tal? Yo bien "enganchao" a vuestra revista, aunque me preocupa que no vaya a salir Gran Turismo para PC. El año pasado me quedé con ganas de comprarmelo en Playstation. ¿Saldrá para PC? ¿Sacaréis demo?

SERGIO MARTÍNEZ LOECHES
(MADRID)

Respuesta: Sony no tiene planes en principio, pero nunca se sabe. Aún así, échale un ojo a *Need for Speed 3* de PC. ¡¡¡Increíble!!!

INTERNET

Felicidades por vuestro tercer aniversario. Quería preguntaros dos cosas:
-No hace demasiado que tengo el ordenador, pero ya tengo Internet y he oído que te puedes bajar juegos y demos. ¿Es verdad?
-Hace poco fui a Centro Mail a comprarme el juego Ace Ventura y ya lo tenían fuera de catálogo. Lo busqué en más sitios pero el tema era el mismo. ¿Dónde lo puedo encontrar?

JOSÉ VICENTE DE MARÍA
(La Eliana, VALENCIA)

Respuesta: Lo de las demos es fácil, porque en las webs de cada compañía las encontrarás. De todas maneras, la mejor dirección es *http://www.gamesdomain.com/demos/* Allí tienes todas.

Cuando un juego está descatalogado es porque suele ser antiguo, como es el caso. Prueba llamando a Erbe, su distribuidora en España.

COMMANDOS

Estoy en la misión ocho de Commandos (me parece estupendo el número 38 donde aparece la primera entrega de su correspondiente "A Fondo"), y me parece que su dificultad es realmente excesiva.

ANTONIO CALVET HERNÁNDEZ
(BARCELONA)

Respuesta: Lamentamos haber extractado tanto tu carta por motivos de espacio, pero hay que darte la razón, ya que los chicos de Pyro Studios se han pasado bastante con la dificultad de *Commandos*. Personalmente me ha costado Dios y ayuda acabármelo (dos semanitas... y se supone que soy "profesional" de esto...). De todos modos, se trata de un juego excepcional y sabemos que los señores de Pyro habrán recibido bastantes más quejas a este respecto. A ver qué pasa cuando saquen la segunda parte del título.

CAÑA AL MONO QUE ES DE GOMA

A estas alturas ya debéis saber que "ansiamos" vuestras dudas, sugerencias y preguntas informáticas de todo tipo. Podéis enviarlas a nuestra dirección habitual:

PC PLAYER -SOS Mail-
C\ Aragoneses 7
28108 Alcobendas (MADRID)

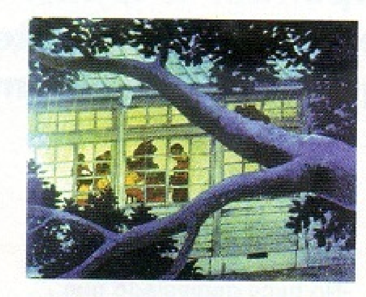
Y, si tenéis correo electrónico, nuestro *e-mail* es:
pcplayer@towercom.es

MANGAMANIA

GOSHU EL VIOLONCENISTA

Distribuidor: ANIME VIDEO

Del creador del gran *Porco Rosso* (el conocido piloto con cara de cerdo...), Hayao Miyazaki, llega hasta nosotros una producción de las típicas para niños pequeños, pero que llega al corazón de los grandes por la cuidada historia y la calidad tanto de la animación, como del diseño. El argumento es muy sencillo: Goshu, el protagonista de la historia, es un joven violoncelista que, con la ayuda de los animalitos del bosque, aprende a dominar el ritmo de la música, consiguiendo convertirse en un gran intérprete. Aunque en principio pueda parecer la típica historia lacrimógena (que lo es...), cualquier aficionado al *manga* sabrá apreciarla, sobre todo si tenemos en cuenta que está detrás la mano del gran Miyazaki.



DOKAN ESPECIAL

Distribuidor: ARES INF.

Lo que nos parecía ya desde un principio un bonito proyecto va mejorando día tras día. Los señores de la compañía Ares Informática se van superando día a día con su interesante revista **Dokan**, tal y como demuestran con este primer especial acerca de una serie tan emblemática como es *Neon Genesis Evangelion*.

Dentro de este número podrás encontrar fichas de los personajes de la saga, todos los EVAs, los dieciocho Ángeles al completo, así como una guía de los veintiséis capítulos que componen la serie, las tres películas (*Death & Rebirth*, *The End of Evangelion* y *True*), así como interesantes detalles técnicos. Pero lo mejor, sin duda, sigue siendo el CD-ROM, el cual está totalmente lleno de imágenes, vídeos y canciones en formato MP3. Se trata, en definitiva, de toda una delicia para la vista y el oído de todos los aficionados al *manga* y a la informática.





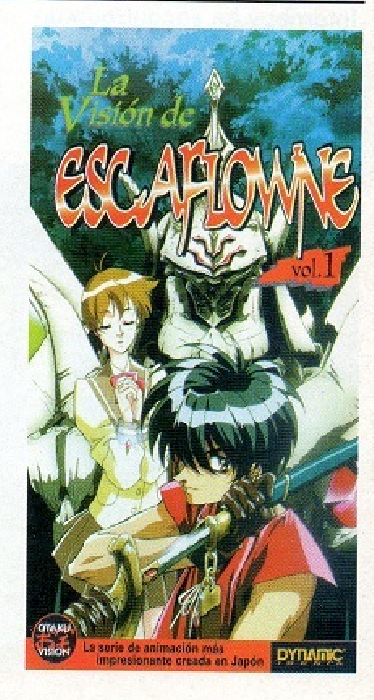
VISIÓN DE ESCAFLOWNE

Distribuidor: OTAKU VISION

Gracias a nuevos sellos de distribución en nuestro país como este Otaku Vision, la oferta en nuestro país de anime (como sabes, películas basadas en series *manga*) es cada día más elevada.

Por fin ha llegado hasta nosotros uno de los títulos emblemáticos de los últimos años dentro del panorama japonés: Tenku no Escaflowne. Está realizada por los reconocidos creadores de Macross (Shoji Kawamori) y Alita y Lodoss War (Nobuteru Yuki), algunas de las más importantes sagas del género.

Se trata de una de las series más impresionantes gracias a su soberbia realización técnica, sobre todo si tenemos en cuenta que para su animación se han empleado las últimas técnicas digitales. Pero ante todo hay que destacar su sofisticada historia, donde fantásticos personajes e inimaginables robots campan a sus anchas en el universo de Gaia, un mágico entorno envuelto en una cruenta guerra. Hitomi, el héroe, será el encargado de llevar a sus compañeros a buen término. Destaca también la increíble banda sonora, obra del músico Yoko Kanno, interpretada por la Orquesta Filarmónica de Varsovia.

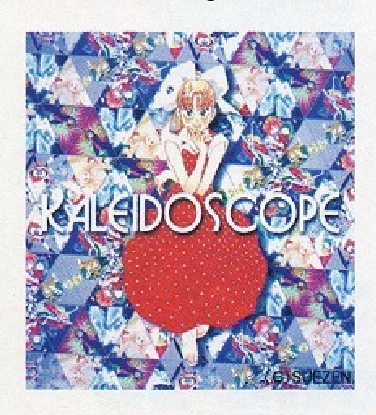




PÁGINAS INTERNET



Este mes le toca el turno a la página web de una la de las compañías más importantes dentro de Japón: Gainax Network Systems. Creadores de series tan conocidas como la del especial de este mes de Dokan, *Neon Genesis Evangelion*, seguro que has visto alguna más de sus obras, como pueden ser *Nadia* o *Royal Space Force* que también han llegado a España a través del medio habitual del *manga*, el vídeo.



En estas páginas, las cuales podrás encontrar en inglés (cosa rara entre las compañías japonesas de este sector...), encontrarás información acerca de sus nuevas producciones, de su sección multimedia (enfocada tanto hacia el CD-ROM como hacia los Vídeo-CD's de sus series, los juegos que han creado para Playstation, etc...), aparte de imágenes bastante interesantes. Si tienes ocasión de hacerlo, puedes darte una vuelta por unas páginas ideales para amantes del *manga*.



Si quieres tener acceso a estas páginas, aquí tienes su dirección dentro de la red Internet:
http://www.gainax.co.jp/menu-e.html

PRÓXIMO MES

El E.C.T.S. (European Computer Entertainment Show) londinense vuelve a tener lugar una vez más, fiel a su cita, contra viento y marea. Se celebrará, en esta ocasión, desde el domingo 6 de Septiembre hasta el martes 8. En ella podremos ver algunos de los programas más destacados de la próxima temporada. La feria europea del videojuego por excelencia no tiene muy claro su futuro debido a la ausencia de algunas de las compañías más importantes en esta edición (Virgin, Electronic Arts...), causado sobre todo por el imparable empuje del E3 norteamericano. De todas maneras, nuestra redacción va a estar presente y os mantendrá informados puntualmente de todo lo que acontezca en el próximo número.

DIRECCIONES DE INTERÉS

ARCADIA
Pº/ Castellana 52, 6
28046 Madrid
Tfno. 91 5610197

COKTEL EDUCATIVE / SYSTEM 4
Avda. de Burgos 9, 1º Ofic. 2
28036 Madrid
Tfno. 91 3832480

ELECTRONIC ARTS ESPAÑA
C/ Rufino González 23 bis, 1º Local 2
28037 Madrid
Tfno. 91 3047091

ERBE / MCM SOFTWARE
C/ Juan Ignacio Luca de Tena, 15
28027 Madrid
Tfno. 91 3938800

FRIENDWARE
C/ Rafael Calvo 18
28010 Madrid
Tfno. 91 3083446

INFOGRAMES IBÉRICA
C/ Zurbano 73, 4ºInt
28010 Madrid
Tfno. 91 4426263

NEW SOFTWARE CENTER
C/ Pedro Muguruza 6, 1ª
28036 Madrid
Tfno. 91 3592992

PROEIN, S.A.
C/ Velázquez 10, 5º Derecha
28001 Madrid
Tfno. 91 5762208

PSYGNOSIS ESPAÑA
C/ Ochandiano 6, 2º
28023 Madrid
Tfno. 91 3728938

SEGA SPAIN
C/ Playa de Liencres 2, Ed 3, C. E. Europa
28230 Las Rozas (Madrid)
Tfno. 91 6315000

UBI SOFT
Ctra. de Rubí 72-74, 3º. Edif. Horizón.
08190 Sant Cugat del Vallés (Barcelona)
Tfno. 93 5441500

VIRGIN ESPAÑA
C/Hermosilla 46, 2ºD
28001 Madrid
Tfno. 91 5781367

¿Cuántas cosas puedes comprar con 200 pesetas?



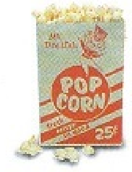
Varios disquettes



Dos cafés



Tres panes



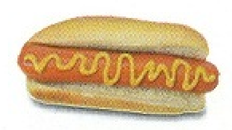
Una bolsa de palomitas



Dos rosquillas



Tres o cuatro lápices



Un perrito caliente



Una bombilla

... Y,¿cuántas revistas de informática puedes comprar por menos de 200 pesetas?



¡Sólo una!



PC PLAYER

ESTE MES EN NUESTRO CD-ROM

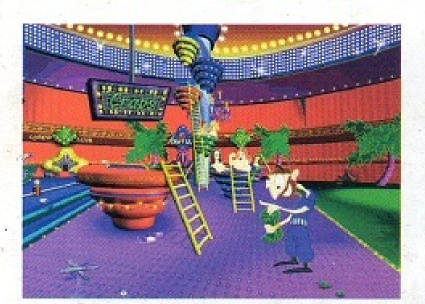
GRIM FANDANGO

En México se toman la vida muy en serio y la muerte en broma. Esta aventura gráfica toma sus costumbres sobre la muerte para lograr un título muy divertido y emocionante. Te ofrecemos el excelente *trailer* de presentación en castellano de un programa que han creado los mismos realizadores del clásico *Full Throttle*.









LARRY'S CASINO

El incombustible Larry Laffer abandona a las damas para meterse en su particular casino. Aquí te ofrecemos la demo jugable de este excelente título.



MECHCOMANDER

Esta vez los Mechs se introducen dentro del fabuloso mundo de la estrategia. Te mostramos la demo jugable de un producto basado en la licencia de Fasa.



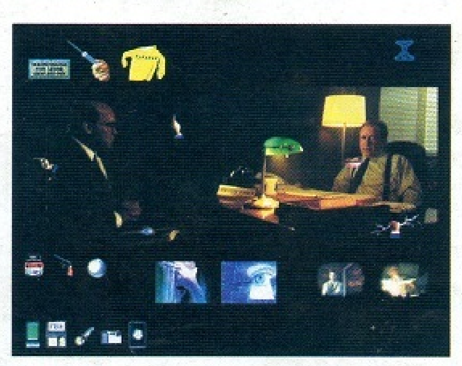
S.C.A.R.S.

Los programadores de Vivid Image se atreven ahora con la simulación de coches dentro de un trepidante título del que te ofrecemos un excelente vídeo.

ADEMÁS...

- HEXPLORE
- MS GOLF 98
- GADGET
- ZERO ZONE
- DEER HUNTER
- MICROMACHINES V3
- DAWN OF WAR







Nuestro título del mes es una aventura gráfica basada en la famosa serie de televisión del mismo nombre que, por si fuera poco, acaba de visitar también recientemente la pantalla grande. En este título tienes que rescatar a los famosos agentes especiales Mulder y Scally, encarnados por David Duchovni y Gillian Anderson, que han desaparecido durante su última y, por supuesto, misteriosa misión. Te ofrecemos en esta ocasión una demo visual interactiva que te permite echar un vistazo a algunos de los vídeos que reflejan situaciones que aparecen a lo largo de este excelente programa. También podrás acceder a información acerca de los protagonistas de la serie y el juego. Un título de la fiable calidad que merece una serie de gran renombre como la creada por Chris Carter.